Grande Maestro Ramas

14

IL PRIGIONIERO DI KAAG



JOE DEVER

lupo solitario

librogame®

A Mike, Jeannie e Megan

ISBN 88-7068-367-2
Titolo originale: «Lone Wolf - The Captives of Kaag»
Prima edizione 1991, Red Fox Children's Books

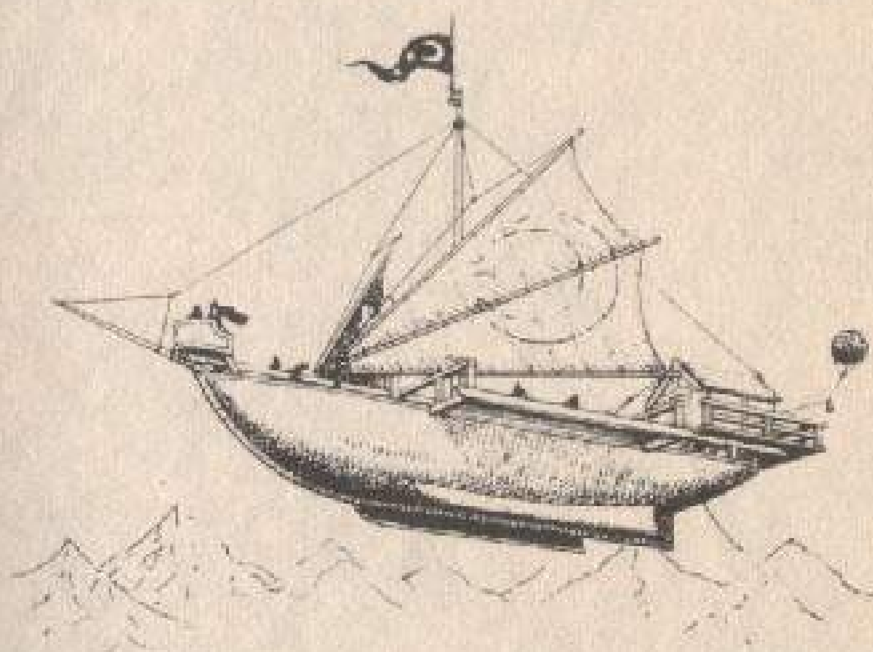
Illustrazione di copertina: Peter Andrew Jones

via San Francesco, 62 - Tel. 040 / 772376 - Fax 772214
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

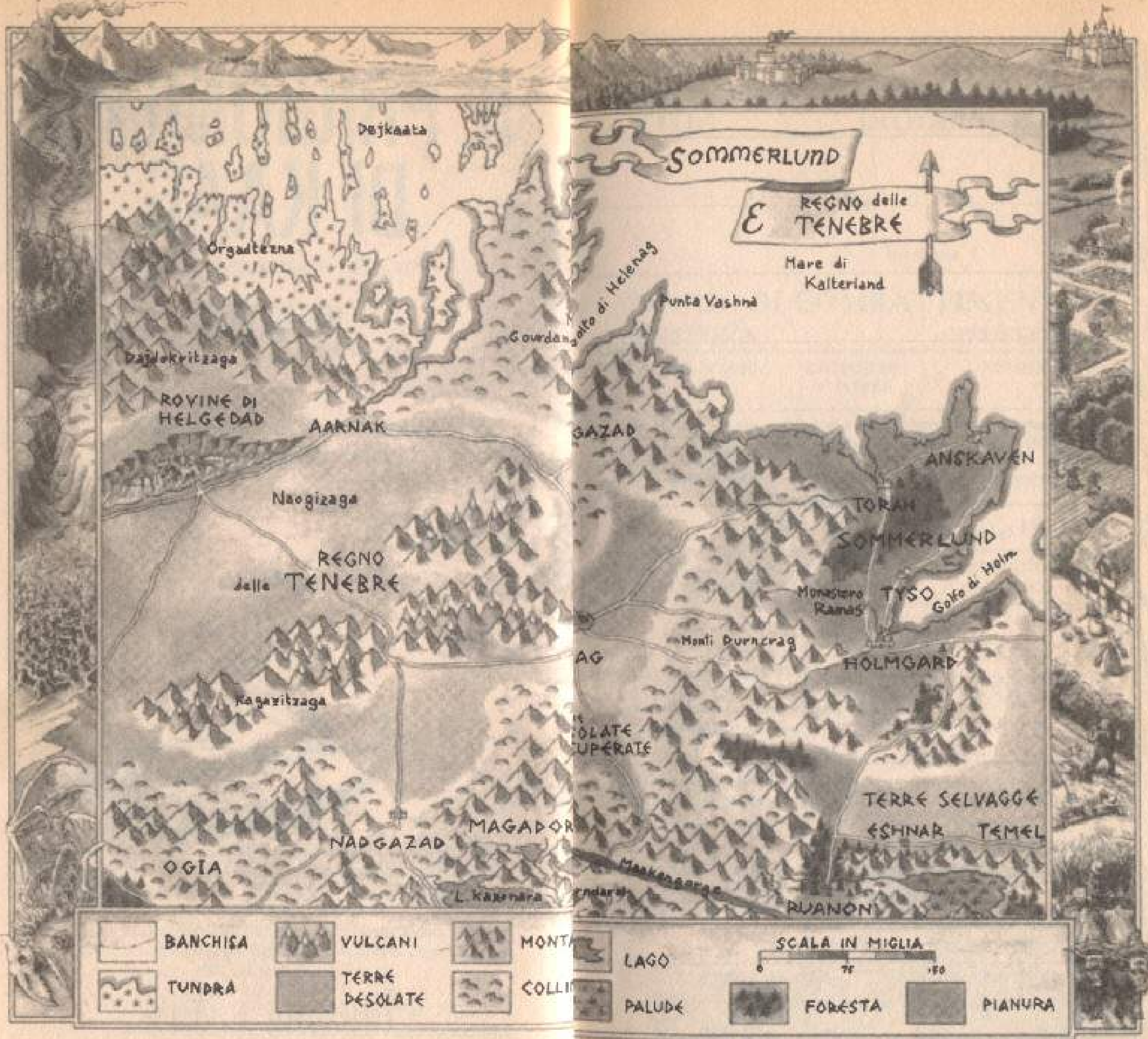
IL PRIGIONIERO DI KAAG

JOE DEVER

illustrato da Brian Williams
tradotto da Laura Pelaschiar



Edizioni E. Elle


SOMMERLUND
E
REGNO delle
TENEBRE
Dejkaata
Orgadtezna
Mare di
Kalteriand
Punta Vashna
Golfo di Helenag
Gourdan
Dajdokritzaga
ROVINE DI
HELGEDAD
AARNAK
GAZAD
ANSKAVEN
Naogizaga
TORAH
SOMMERLUND
REGNO
delle TENEBRE
Monastero
Ramas
TYSO
Golfo di Holm
Monti Durncrag
AG
HOLMGARD
Kagazitzaga
OLATE
UPERATE
TERRE SELVAGGE
ESHNAR
TEMEL
MAGADOR
NADGAZAD
OGIA
RUANON
L. Kaxenara
BANCHISA
VULCANI
MONT
LAGO
SCALA IN MIGLIA
0
75
150
TUNDRA
TERRE
DESOLATE
COLLI
PALUDE
FORESTA
PIANURA

REGISTRO DI GUERRA

ARTI SUPERIORI	NOTE
1	
2	
3	
4	
5 Quinta Arte Superiore a scelta se hai portato a termine un'avventura di Grande Maestro Ramas	

ZAINO (massimo 10 Oggetti)	PASTI
1	
2	
3	
4	- 3 RES se non hai un Pasto quando ti viene ordinato di mangiare
5	
6	BORSA (massimo 50 Corone d'Oro)
7	
8	
9	
10	

COMB = COMBATTIVITÀ RES = RESISTENZA

(OGGETTI SPECIALI E ARMAMENTO ALLE PAGINE SEGUENTI)

COMBATTIVITÀ	RESISTENZA
	0 = morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA		RESISTENZA
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

GRADO DI GRANDE MAESTRO



OGGETTI SPECIALI

DESCRIZIONE	IMPIEGO

ARMAMENTO

ARMI (massimo 2)
1
2
Se hai l'Arte Superiore della Guerra in una di queste armi + 3 punti COMB.

ARTI SUPERIORI DELLA GUERRA

PUGNALE		LANCIA	
MAZZA		DAGA	
MARTELLO		ARCO	
ASCIA		SPADA	
ASTA		SPADONE	

FARETRA E FRECCE

Faretra	Numero di frecce
SÌ / NO	



INDIETRO NEL TEMPO...

Tu sei Lupo Solitario, Grande Maestro Ramas, l'ultimo dei Signori Ramas di Sommerlund e unico sopravvissuto del massacro che ha annientato il Primo Ordine della casta guerriera alla quale appartieni.

È l'anno PL 5075, e venticinque anni sono passati dal giorno in cui i tuoi coraggiosi compagni hanno incontrato la morte per mano dei Signori delle Tenebre di Helgedad. Questi campioni del male, inviati da Naar, il Re delle Tenebre, a distruggere il fertile mondo del Magnamund, sono stati anch'essi distrutti. Avevi giurato di vendicare l'assassinio dei Ramas, e hai mantenuto la tua promessa: sei stato tu, infatti, a causare la loro rovina, infiltrandoti da solo nel loro orribile dominio, il Regno delle Tenebre, a provocare la distruzione del loro capo, l'Arcisignore Gnaag, e dell'infernale città di Helgedad, il centro del loro malefico potere.

All'alba della loro distruzione, il caos più totale si abbatté sugli eserciti del Regno delle Tenebre, i quali fino a quel momento si erano tenuti pronti per dare inizio alla conquista di tutto il Magnamund Settentrionale. Alcune delle fazioni che formavano quest'enorme esercito, e più specificamente i barbari guerrieri Drakkar, cominciarono a combattersi l'una contro l'altra per impossessarsi del controllo totale. Il disordine si trasformò ben presto in una vera e propria

guerra civile, la quale permise agli eserciti delle terre libere del Magnamund di riprendersi e di lanciare una controffensiva. Con grande abilità, i comandanti degli eserciti del Magnamund approfittarono di quel caos e si assicurarono una vittoria rapida e totale sugli eserciti nemici, numericamente di molto superiori ai loro.

Da cinque anni, ormai, la pace regna su Sommerlund. Sotto la tua direzione, il monastero Ramas, distrutto tanti anni prima, è stato interamente ricostruito e riportato alla sua antica gloria. Ti sei dedicato al compito di istituire un Secondo Ordine di guerrieri Ramas affinché le arti e le nobili tradizioni dei tuoi antenati potessero venir tramandate nei secoli a venire. La nuova generazione di reclute Ramas è formata da giovani estremamente dotati, nati nell'era delle guerre contro i Signori delle Tenebre, in possesso di abilità Ramas ancora non interamente sviluppate. Queste loro abilità verranno coltivate durante il periodo che trascorreranno al monastero; a loro volta, perciò, essi saranno in grado di istruire e di essere d'esempio alle generazioni future, assicurando negli anni a venire stabilità e protezione al tuo paese.

Il tuo raggiungimento del rango di Grande Signore Ramas è stato accompagnato da moltissime soddisfazioni, ad esempio il ripristino dell'ordine dei Ramas e l'imperitura gratitudine dei tuoi compagni Sommerliani. Ma ce ne sono state delle altre, e per lo più del tutto inaspettate: scoprire che dentro di te vi erano delle potenzialità che ti avrebbero permesso di sviluppare le Arti Ramas oltre il livello del Ramastan - fino a quel momento il livello massimo di perfezione al quale un Maestro Ramas potesse aspirare - fu una vera e propria rivelazione. Ciò ti ha dato la forza e l'energia per dedicarti con passione allo studio e alla scoperta di un nuovo sentiero di saggezza e di potere Ramas che nessun Signore Ramas ha mai conosciuto prima di te. Nel nome del tuo creatore, il dio Ramas, e a maggior gloria di Sommerlund e della dea Ishir, hai giurato di raggiungere la punta massima della perfezione Ramas, di ottenere tutte le Arti Superiori di Grande Maestro e di diventare il primo Maestro Supremo Ramas.

Con diligenza e determinazione, ti sei dedicato alla ricostruzione del monastero Ramas e hai organizzato l'addestramento del Secondo Ordine di reclute. I tuoi sforzi sono stati presto premiati: nel giro di due anni, le prime reclute sono riuscite a completare i loro studi e a formare un primo quadro di Maestri Ramas, a loro volta in grado di insegnare le arti ad altri novizi del monastero. Presto i Maestri Ramas si sono assunti le responsabilità dell'insegnamento, lasciandoti così libero di dedicare più tempo alla ricerca e al perfezionamento delle Arti Superiori di Grande Maestro. Durante questo periodo hai anche ricevuto insegnamenti nel campo della magia da due dei tuoi più cari amici e fidati consiglieri: Banedon, il Capo della Corporazione e guida della Confraternita della Stella di Cristallo, e Lord Rimoah, portavoce del Consiglio Superiore dei Maghi Anziani.

Nel livello sotterraneo più basso del monastero, circa trenta metri al di sotto della Torre del Sole, hai ordinato di scavare e poi costruire una speciale camera con soffitto a volta. In questa sala imponente, edificata interamente con oro e granito, hai collocato le sette

Pietre della Sapienza di Nyxator, le gemme del potere Ramas che hai recuperato nel corso della tua ricerca del Ramastan. Qui, immerso nella luce dorata di quelle pietre luminose, hai trascorso innumerevoli ore alla ricerca della perfezione. Alle volte da solo, altre volte in compagnia dei tuoi due bravi consiglieri - Banedon e Rimoah - ti sei applicato per sviluppare le tue innate Discipline Superiori e per riuscire a carpire i segreti fondamentali della magia bianca e del Regno Antico. In questo periodo ti sei accorto che nel tuo corpo avvenivano dei notevoli cambiamenti: sei diventato fisicamente e mentalmente più forte, i tuoi cinque sensi si sono sviluppati come mai prima, e - forse la cosa più notevole di tutte - ora il tuo corpo invecchia molto più lentamente: adesso, cinque anni di vita corrispondono per te ad un anno soltanto.

Ma, contemporaneamente, molti cambiamenti stavano avendo luogo lungo i confini di Sommerlund. Nelle regioni a nord-est di Magador e del Maakengorge, i Maghi Anziani di Dessi e i Custodi delle Erbe di Bautar stavano cooperando nel tentativo di riportare quelle desolate terre vulcaniche alla fertilità e produttività originaria. Quello fu il primo tentativo di reclamare un territorio del Regno delle Tenebre. Ad ogni modo, malgrado i notevoli successi che ottennero in quelle regioni, in generale i loro progressi furono lenti e faticosi, ed essi si rassegnarono al fatto che i tentativi per porre riparo ai danni causati dai Signori delle Tenebre sarebbero dovuti continuare non per anni, ma per secoli.

Nelle zone più ad ovest, i guerrieri Drakkar s'erano ritirati nelle loro terre e combattevano una sanguinosissima guerra contro i soldati di Lencia. Buona parte del Nyras era stata reclamata dagli eserciti di Re Sarnac, il comandante delle forze di Lencia, e ora la sua bandiera sventolava su una terra che duemila anni prima era stata parte di Lencia.

In seguito alla distruzione dei Signori delle Tenebre di Helgedad, i Giak, le creature che formavano il grosso delle truppe di Gnaag, sono scappati nel Regno delle Tenebre a cercare rifugio nelle imponenti città-fortezza di Nadgazad, Aarnak, Gournen e Kaag. All'interno di queste infernali roccaforti del male è ora in corso una sanguinosissima guerra civile tra i sopravvissuti degli Xaghash (Signori delle Tenebre di grado minore) e i Nadziranim (adepti al culto diabolico della magia nera che una volta hanno servito ed aiutato alcuni capi dei Signori delle Tenebre). In virtù della loro posizione geografica, e poiché la guerra avviene all'interno, ciascuna di queste città-fortezza è isolata dalle altre e non costituisce una minaccia immediata per le genti delle Terre Libere. È opinione comune che, quando i Maghi Anziani e gli Herbalish raggiungeranno le mura di quelle roccaforti, i loro occupanti avranno ormai da tempo completato con le loro stesse mani la propria estinzione.

Da ogni altra parte, in tutto il Magnamund del Nord, la pace regna vittoriosa, e i popoli delle Terre Libere gioiscono nella consapevolezza che l'epoca dei Signori delle Tenebre è finalmente tramontata. Prontamente i soldati hanno abbandonato le spade in favore delle zappe, gli scudi in favore degli aratri, e i campi che percorrono non sono più quelli di battaglia ma le distese di grano coltivate con cura e abilità. Pochi sono

gli occhi guardinghi che scrutano l'orizzonte in lontananza per timore di veder ricomparire i servitori del Male, ma vi è ancora chi continua a vigilare, perché gli agenti di Naar possono nascondersi sotto molte forme, e nel Magnamund vi è più di qualcuno che aspetta in silenzio l'occasione di obbedire ai comandi del Male.

Non più di sei mesi or sono, i Druidi Ceneresi di Ruel hanno tentato di mettere in atto la vendetta di Naar. Segretamente, nei laboratori della loro fortezza di Mogaruith, essi hanno creato un virus in grado di uccidere tutte le creature viventi del Magnamund, tranne quelle della loro specie. Non appena avuta notizia del terribile pericolo, Lord Rimoah ha immediatamente sollecitato i governanti delle Terre Libere affinché formassero un esercito e organizzassero l'invasione di Ruel. E gli eserciti furono immediatamente formati, ma purtroppo l'invasione si trasformò in una disfatta sanguinosissima. Settemila guerrieri, tra i migliori di tutte le Terre Libere, marciarono verso Ruel con l'intento di radere al suolo la fortezza di Mogaruith ed estirpare alla radice la fonte del male: di quei settemila, solo settanta fecero ritorno.

Ai Ceneresi bastavano solo pochi giorni per portare a termine i loro malvagi piani di distruzione. Bisognava agire subito, e in fretta. Fu allora che decidesti di avventurarti da solo fino a Mogaruith per distruggere sia il virus, che coloro i quali l'avevano creato.

Dopo aver portato trionfalmente a termine la tua missione a Ruel, sei ritornato a Sommerlund, al Monastero Ramas, e hai ripreso le tue attività di Grande Maestro. Tre mesi più tardi, proprio nel giorno della prima nevicata invernale, Lord Rimoah ti ha fatto di nuovo visita. Anche questa volta, purtroppo, le notizie che ti portava non erano affatto rassicuranti. Il tuo amico Banedon, il Capo della Corporazione, impegnato nella campagna per il recupero di alcune terre distrutte nei pressi del Maakengorge, è stato catturato da una banda di Giak guidati da alcuni maghi Nadziranim. Tutti i tentativi di salvataggio sono stati vanificati dall'azione malvagia dei Nadziranim stessi, i quali hanno già trovato rifugio nel Regno delle Tenebre.

"Ultimamente, i Nadziranim sono diventati particolarmente audaci e molto pericolosi" ti ha detto Lord Rimoah in tono preoccupato. "Hanno scoperto nuovi poteri e sono desiderosi di sperimentarli. Infatti, ci deve essere voluta un'abilità considerevole per catturare un mago della capacità di Banedon".

"Ma perché proprio Banedon?" hai chiesto, cercando di mettere a fuoco la situazione, e allo stesso tempo di controllare il dolore e la preoccupazone per la scomparsa del tuo amico più caro.

"Credo proprio che i Nadziranim vogliano estorcergli i segreti della magia bianca, in modo da poterli poi unire a quelli della magia nera. Ciò conferirebbe loro un potere immenso, mai visto finora, e faciliterebbe anche le rinascita del Regno delle Tenebre".

Nella tua mente è ancora fresco il ricordo di come un tentativo simile sia stato in passato foriero di morte e distruzione per Sommerlund. Vonatar il Traditore, un mago appartenente alla stessa corporazione di Banedon, rinnegò un tempo la propria fede e tradì la propria

patria in cambio della promessa, da parte dei Nadziranim, di venire iniziato alla magia nera. Fu proprio il suo tradimento a causare l'invasione di Sommerlund e la distruzione del Primo Ordine dei Ramas.

"Cosa possiamo fare?" hai chiesto a Rimoah, con il segreto timore che ormai possa essere già troppo tardi.

"Banedon è ancora vivo, di questo sono assolutamente sicuro. I Nadziranim l'hanno portato nell'antica città-fortezza di Kaag. La sua vita è in pericolo, su questo non vi sono dubbi, ma i Nadziranim non lo uccideranno fino a quando non saranno riusciti a strappargli i segreti della magia bianca. Possiamo solo pregare affinché lui sia abbastanza forte da resistere fino a quando..." Lord Rimoah ti ha guardato fisso negli occhi, e tu hai capito. Per salvare la vita di Banedon, bisogna assolutamente portarlo via da Kaag, e vi è soltanto un essere umano in grado di condurre a termine una simile impresa.

"Così sia" hai detto in tono risoluto, "accetto la missione. Andrò a Kaag, e porterò in salvo Banedon... a costo della mia stessa vita".



LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua avventura devi tenere aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del libro. Per renderne l'impiego più facile, e poiché con questo libro puoi giocare più di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

Per cinque anni, da quando i Signori delle Tenebre di Helgedad sono stati sconfitti, ti sei impegnato a sviluppare ulteriormente le tue doti tattiche (Combattività) e fisiche (Resistenza). Prima di cominciare la tua prima avventura di Grande Maestro, devi controllare il tuo livello di preparazione. Per fare questo, vai alla fine del libro, alla **Tabella del Destino**, e con gli occhi chiusi punta una matita a caso sulla pagina. Se punti la matita su uno 0, vale 0.

Il numero che esce dalla Tabella del Destino indica la tua Combattività. A questo numero aggiungi 25 e annota il totale nella casella "Combattività" del Registro di Guerra (per es., se esce 6 dalla Tabella del Destino, scrivi 31 nella casella "Combattività"). Quando affronti un nemico, dovrai misurare la tua Combattività con la sua. Un punteggio alto in questa casella è quindi molto vantaggioso.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indicherà il tuo livello di Resistenza. Aggiungi 30 a questo numero e scrivi il totale nella casella "Resistenza" del Registro di Guerra (per es., se esce 7 dalla Tabella del Destino, hai 37 punti di Resistenza).

Se vieni ferito in combattimento perdi punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a 0 sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati nel corso dell'avventura, ma il punteggio totale non potrà mai superare quello di partenza.

Se hai portato a termine con successo qualche altra avventura di Lupo Solitario (libri 1-13), puoi conservare il tuo punteggio di Combattività e Resistenza. In questo punteggio sono inclusi anche l'Arte della Guerra, la Medicina e il Raggio Psichico. Soltanto se hai completato con successo le avventure precedenti potrai servirti di queste abilità nel corso delle avventure di Grande Maestro Ramas. Inoltre, puoi conservare anche le Armi e gli Oggetti dello Zaino che avevi alla fine della tua ultima avventura e che devi annotare sul nuovo Registro di Guerra di Grande Maestro (puoi portare solo due Armi, mentre ora ti è permesso di portare fino a dieci Oggetti dello Zaino).

Ad ogni modo, nelle avventure di Grande Maestro Ramas di Lupo Solitario (dal libro n. 13 in poi), puoi portare con te solo i seguenti Oggetti Speciali:

STELLA DI CRISTALLO
SPADA DEL SOLE
ELMO D'ARGENTO
PUGNALE DI VASHNA
MAZZA INGIOIELLATA
ARCO D'ARGENTO DI DUADON
HELSHEZAG
COTTA DI FERRO

LE ARTI RAMASTAN

Durante il tuo addestramento per raggiungere il rango di Grande Maestro Ramas sei diventato esperto di tutte le Arti Ramas e Ramastan. Tali arti ti hanno assicurato una formidabile scorta naturale di facoltà e abilità che ti sono state di grande aiuto nella battaglia contro gli agenti e i campioni di Naar, il Re delle Tenebre. Qui sotto troverai indicate brevemente le abilità di cui sei in possesso.

Arte della Guerra
Abilità nell'usare tutte le armi per il combattimento corpo a corpo e gli altri tipi di armi. Padronanza anche dei combattimenti senz'armi. Non subirai nessuna perdita di Combattività nei combattimenti a mani nude.

Controllo Animale
Quest'Arte ti rende capace di comunicare con molti animali e di avere un controllo più limitato sulle creature ostili. Ti permette inoltre di servirti degli animali dei boschi come di guide e di bloccare il senso dell'odorato delle creature non intelligenti.

Medicina
Con quest'Arte puoi recuperare punti di Resistenza persi in combattimento (sia da te stesso che da altri). Puoi anche neutralizzare gli effetti delle sostanze velenose e delle tossine. Puoi anche curare le ferite più gravi.

Sparizione
Grazie a quest'Arte puoi mascherare l'odore e il calore del tuo corpo, nasconderti, camuffare i rumori quando sei in movimento e alterare alcune caratteristiche minori del tuo corpo.

Fiuto
Questa tecnica ti permette di procurarti del cibo in un ambiente selvaggio; di aumentare la tua destrezza; di intensificare la vista, l'udito, l'odorato e di vedere chiaramente anche al buio.

Interpretazione
Quest'Arte ti rende capace di leggere e capire le lingue straniere, di decifrare simboli, impronte, tracce; di scegliere il percorso giusto; di scoprire la presenza di imboscate nemiche fino a cinquanta metri di distanza; di attraversare un terreno senza lasciare tracce; di conversare con creature intelligenti, e di proteggerti dagli incantesimi psichici di rivelazione.

Raggio Psichico
Ti permette di attaccare il nemico con la forza della mente, di dare origine in certi oggetti a delle vibrazioni dotate di potere distruttivo; di confondere il nemico.

Scudo Psichico
È una difesa contro l'ipnosi, le illusioni di origine soprannaturale, gli incantesimi, la telepatia dell'avversario e gli spiriti maligni. Ti permette anche di deviare l'energia psichica usata contro di te.

Difesa
Questa tecnica ti permette di spostare piccoli oggetti con il potere della mente; di sopportare punte estreme di caldo e di freddo; di spegnere il fuoco con la forza della volontà; ti garantisce anche una certa immunità alle fiamme, ai gas tossici, ai liquidi corrosivi.

Divinazione
Questa tecnica ti avverte di un pericolo imminente, ti permette di scoprire un nemico invisibile o nascosto, di individuare l'impiego o la presenza di arti o creature magiche e di residui psichici; ti permette anche di abbandonare in certa misura il tuo corpo e di camminare sotto forma di spirito.



ARTI SUPERIORI

Attraverso la ricerca delle tue nuove abilità e l'ult riore sviluppo delle tue innate facoltà Ramas, ti s avviato lungo un sentiero che nessun altro Granc Maestro Ramas è riuscito a percorrere con succes prima di te. La tua determinazione a diventare il prin Maestro Supremo Ramas e ad acquisire conoscenza possesso completo di tutte e dodici le Arti Superiori spinge ad andare avanti senza arrenderti. Ti avvent rerai nel regno delle cose sconosciute, ti spinger oltre i limiti dell'umana natura alla ricerca della pe fezione e al servizio del Bene. Possa la benedizior degli dei Ramas e Ishir accompagnarti nella tua nobi e coraggiosa ricerca!

Negli anni immediatamente successivi la sconfitta d Signori delle Tenebre, hai raggiunto il rango di Gra de Difensore Ramas, il che significa che hai impara *quattro* delle Arti Superiori elencate qui sotto: o devi decidere quali sono. Siccome tutte le Arti Sup riori ti potranno essere utili nel corso della tua avve tura, sceglile con molta cura. L'uso corretto di ques Arti al momento giusto può salvarti la vita.

Quando hai scelto le tue quattro Arti, scrivile nel tabella "Arti Superiori" del Registro di Guerra.

Arte Superiore della Guerra
Con quest'arte il Grande Maestro impara a usare tut i tipi di armi con suprema efficienza. Se ti capiterà c combattere con una delle armi di Grande Maestr aggiungi 5 alla tua Combattività. Il rango di Granc

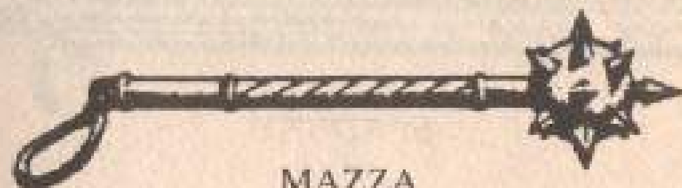
Difensore Ramas, con il quale incominci le avventure di Grande Maestro, sta a significare che ti sei perfezionato nell'uso di *due* delle Armi elencate qui sotto.



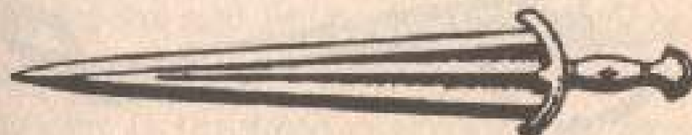
LANCIA



PUGNALE

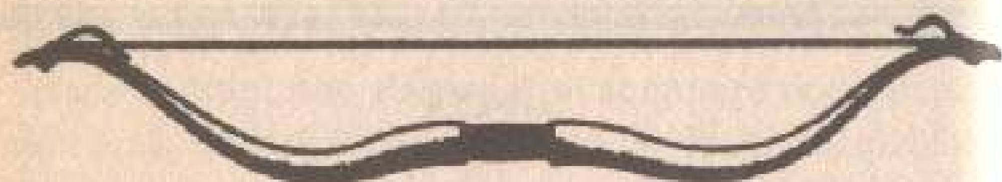


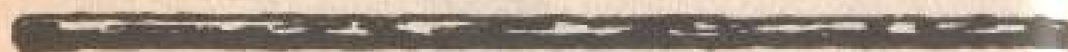
MAZZA



DAGA

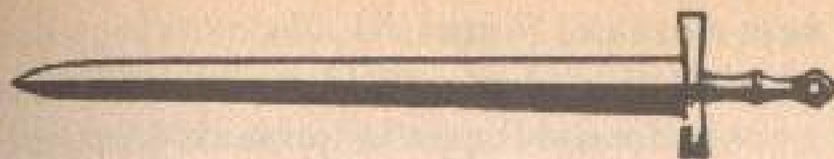

MARTELLO


ARCO


ASTA


SPADONE


ASCIA


SPADA

Arte Superiore del Controllo Animale
I Grandi Maestri hanno un considerevole controllo sulle creature ostili non intelligenti. Hanno anche la capacità di conversare con gli uccelli e i pesci, e di servirsi di loro come guide.

Arte Superiore della Liberazione *(Medicina avanzata)*
I Grandi Maestri sono in grado di curare con i loro poteri ferite di battaglia anche molto gravi. Se durante un combattimento la loro Combattività viene ridotta a 8 punti o meno, possono fare ricorso alla loro abilità e recuperare 20 punti di Resistenza. Quest'abilità può essere impiegata soltanto una volta ogni venti giorni.

Arte Superiore dell'Assimilazione *(Sparizione avanzata)*
I Grandi Maestri sono in grado di modificare notevolmente le loro sembianze esteriori e di mantenere queste modificazioni per un periodo di qualche giorno. Hanno anche sviluppato tecniche avanzate di mimetizzazione che li rendono praticamente invisibili in spazi aperti.

Arte Superiore del Fiuto
I Grandi Maestri sono in grado di vedere nell'oscurità totale e possiedono sviluppatissimi sensi del tatto e del gusto.

Arte Superiore dell'Interpretazione
I Grandi Maestri sono in grado di resistere qualora intrappolati da piante ostili; possiedono una capacità di premonizione altissima in caso di imboscate o minaccia di imboscate in boschi o dense foreste.

Arte Superiore del Raggio Ramas
Quando si servono delle loro facoltà psichiche per attaccare il nemico, i Grandi Maestri Ramas possono aggiungere 8 punti alla loro Combattività. Per ogni scontro nel quale viene impiegato il Raggio Ramas, i Grandi Maestri devono sottrarre soltanto 1 punto al loro punteggio di Resistenza. Quando invece adoperano la tecnica di attacco psichico più debole - lo Psicolaser - possono aggiungere 4 punti alla loro Combattività senza perdere alcun punto di Resistenza. (Il Raggio Ramas, il Raggio Psichico e lo Psicolaser non possono venire adoperati contemporaneamente.)
I Grandi Maestri non possono servirsi del Raggio Ramas se il loro punteggio di Resistenza scende sotto i 7 punti.

Arte Superiore dello Scudo Ramas
In combattimenti psichici, i Grandi Maestri sono in grado di edificare difese protettive per sé e per altri. La forza e la capacità di resistenza di tali difese aumentano man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

Arte Superiore della Difesa
I Grandi Maestri sono in grado di sopportare il contatto con elementi che procurano dolore fisico, come il fuoco o gli acidi, per circa un'ora di tempo. Questa particolare capacità di resistenza aumenta man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

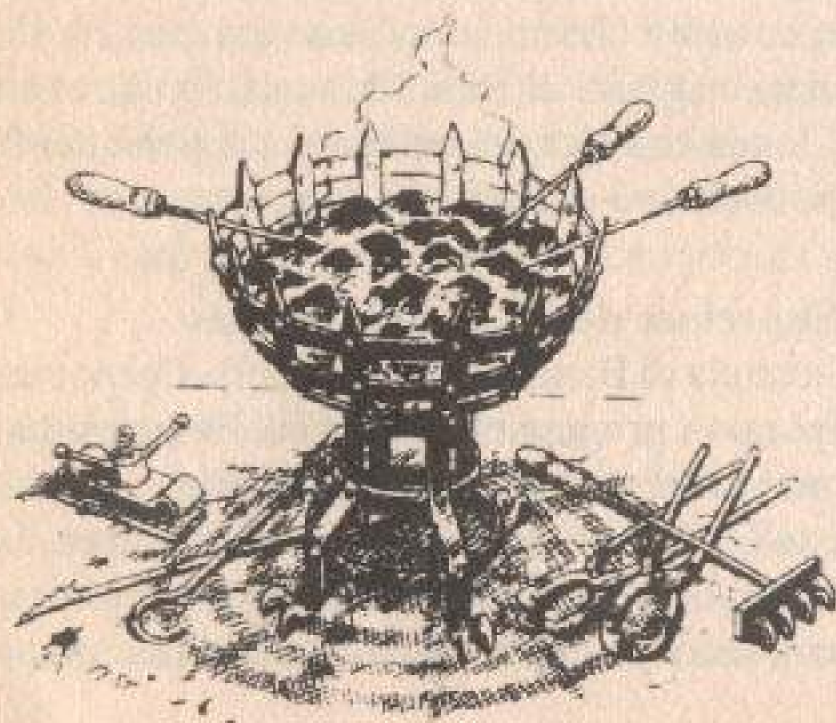
Arte Superiore della Telegnosi *(Divinazione avanzata)*
Questa disciplina permette al Grande Maestro di abbandonare il proprio corpo in uno stato di animazione sospesa e di camminare in forma di spirito senza grandi effetti negativi e per un lungo periodo di tempo. La durata di questo tempo e la protezione del corpo che rimane inanimato aumentano man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

Arte Superiore del Magi-Magic
Sotto la tutela di Lord Rimoah, sei riuscito a imparare i principi rudimentali dell'arte magica da combattimento, la stessa che un tempo insegnavano i Vakeros, i guerrieri originari di Dessi. Man mano che avanzi di rango, la tua conoscenza delle arti magiche dei Regni Antichi diventerà sempre più completa.

Arte Superiore dell'Alchimia Ramas
Sotto la tutela di Banedon, il Capo della Corporazione, hai imparato i principi elementari della magia bianca, l'arte magica praticata dalla Confraternita della Stella di Cristallo. Man mano che avanzi di rango, la tua conoscenza di tale arte diventerà sempre più completa e ti permetterà di creare nuove armi e manufatti Ramas.

Se riuscirai a portare a termine con successo questa missione - la prima della serie di Lupo Solitario Grande Maestro Ramas - potrai aggiungere un'altra Arte Superiore di tua scelta nel Registro di Guerra del prossimo libro.

Per ogni Arte Superiore che possiedi, oltre alle quattro iniziali, aggiungi 1 punto alla tua Combattività iniziale e 2 punti alla tua Resistenza iniziale. Potrai tenere questi punti aggiuntivi, le Arti Superiori aggiuntive, le quattro Arti Superiori iniziali e gli Oggetti Speciali che hai trovato e tenuto nel corso delle tue missioni nella prossima avventura di Grande Maestro Ramas, intitolata: *La Crociata della Morte*.

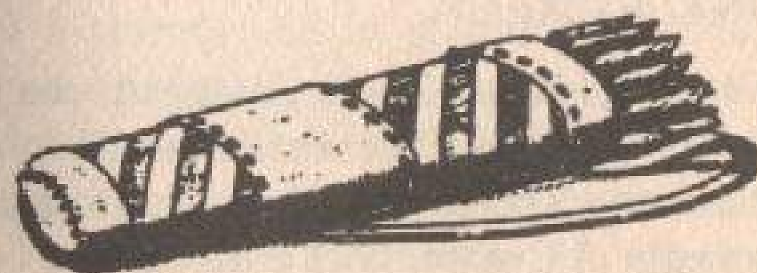


EQUIPAGGIAMENTO

Prima di lasciare il Monastero e di cominciare il tuo lungo viaggio verso Kaag, prendi con te una mappa del Regno delle Tenebre (che si trova nelle prime pagine del libro) e una borsa di pelle con delle monete. Per sapere quante Corone d'Oro ci sono dentro estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 20 al numero uscito. Segna il totale nella casella "Borsa" del Registro di Guerra. Se hai completato con successo qualcuna delle precedenti avventure di Lupo Solitario (Libri 1-13), puoi aggiungere le Corone che eventualmente ti sono rimaste. In questa avventura potrai portare al massimo 50 corone, ma se ne hai delle altre, potrai lasciarle nella tua cassaforte al monastero.

Puoi prendere cinque degli oggetti di questa lista, aggiungendovi se necessario qualsiasi altro oggetto di cui tu sia già in possesso. Ricordati che non puoi portare più di due Armi, mentre invece ora puoi portare un massimo di dieci Oggetti dello Zaino.

SPADA ("Armi")
ARCO ("Armi")
FARETRA ("Oggetti Speciali"). Contiene sei frecce: ricordati di cancellarle una volta usate.



ASCIA ("Armi")

4 RAZIONI ALIMENTARI ("Pasti"). Ognuna di esse vale per un Pasto e occupa un posto nello Zaino



CORDA ("Zaino")



POZIONE DI VIGORILLA ("Zaino"). Questa pozione ti fa recuperare 4 punti di Resistenza persi in combattimento. Ce n'è solo una dose.



LANCIA ("Armi")
PUGNALE ("Armi")

Quando hai deciso quali sono gli oggetti che prendi, annotali sul Registro di Guerra nella casella corrispondente alla voce tra parentesi, ed eventualmente modifica i punteggi di Combattività e Resistenza.

Come usare l'equipaggiamento

Armi: le Armi ti aiutano in battaglia. Puoi portare con te al massimo *due* Armi. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arma che stai usando, aggiungi 3 alla tua Combattività. Se trovi un'Arma durante la tua avventura, puoi prenderla e usarla.

Arco e Frecce: durante la tua avventura avrai molte occasioni per usare Arco e Frecce. Se scegli quest'Arma e possiedi almeno una Freccia, puoi usarla solo quando ti viene permesso di farlo. L'Arco è un'Arma molto vantaggiosa, perché ti permette di colpire il nemico a grande distanza. Ma attenzione: l'Arco non può essere usato in combattimenti corpo a corpo, perciò è consigliabile equipaggiarsi con un'altra Arma adatta a questo genere di combattimento, come una spada o una mazza.

Per poter far uso di un Arco devi possedere una Faretra e almeno una Freccia. Ogni volta che usi l'Arco, ricordati di cancellare le Frecce adoperate dal Registro di Guerra. Se hai finito le Frecce non puoi più adoperare l'Arco, ma nel corso della tua avventura potrai avere l'occasione di recuperarne qualcuna.

Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arco, potrai aggiungere 3 a ogni numero estratto dalla Tabella del Destino quando dovrai usare l'Arco.

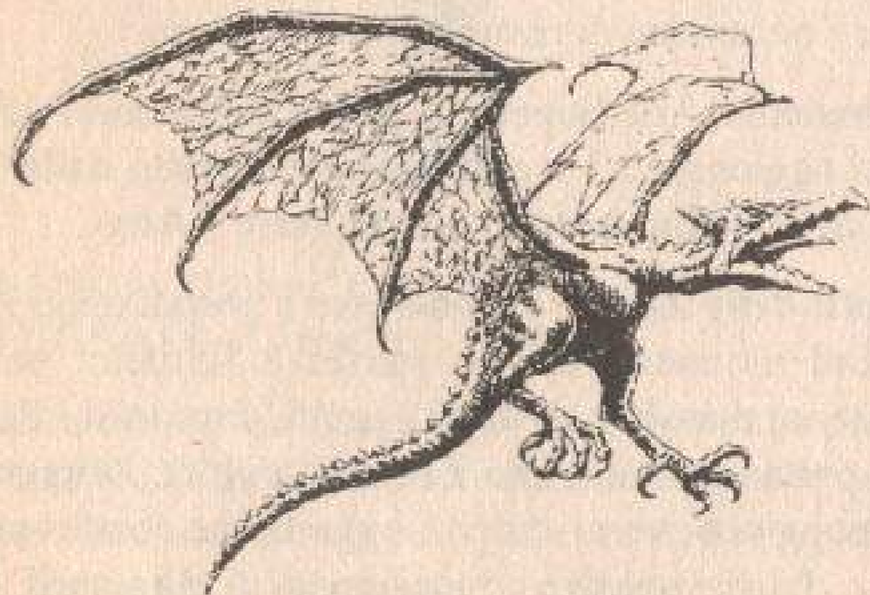
Oggetti dello Zaino: devono essere portati nello Zaino. Dal momento che lo spazio è limitato, potrai portare un massimo di dieci oggetti, compresi i Pasti. Puoi portare soltanto uno Zaino alla volta. Durante il tuo viaggio troverai diversi oggetti che forse vorrai tenere. Puoi cambiare i tuoi oggetti o eliminarli, ma

non quando sei impegnato in combattimento. Qualsiasi oggetto che trovi nel corso della tua avventura che non sia chiaramente definito come Oggetto Speciale deve essere portato nello Zaino.

Oggetti Speciali: questi non vanno tenuti nello Zaino. Quando trovi un Oggetto Speciale ti verrà detto come portarlo. Il numero massimo di Oggetti Speciali è 12.

Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto conta come un oggetto. Dovrai mangiare regolarmente nel corso del tuo viaggio. Se ti trovi senza cibo quando ti viene ordinato di mangiare un Pasto, perdi 3 punti di Resistenza. Ma se tra le Arti Superiori che hai scelto c'è quella del Fiuto, non sarà necessario cancellare un Pasto dal Registro di Guerra.

Pozione di Vigorilla: questa può ridarti 4 punti di Resistenza se la bevi dopo un combattimento. Ce n'è solo una dose. Se trovi altre pozioni magiche nel corso della tua avventura, ti verrà detto che effetto hanno. Tutte le pozioni verranno considerate Oggetti dello Zaino.



REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà di dover combattere con dei nemici. I punteggi di Combattività e Resistenza di ogni singolo nemico saranno specificati nel testo. Lo scopo di Lupo Solitario è di uccidere il nemico: questo si fa portando a zero i suoi punti di Resistenza cercando di perderne il meno possibile.

All'inizio i punti di Resistenza di Lupo Solitario e del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del Diario di Combattimento nel tuo Registro.

Il combattimento si svolgerà così:

1. Aggiungi al tuo punteggio di Combattività i punti che ti toccano grazie alle tue Arti Superiori ed eventualmente ai tuoi Oggetti Speciali.

2. Sottrai il punteggio di Combattività del nemico alla somma ottenuta. Questo è il Rapporto di Forza, che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.

   Esempio
   Lupo Solitario (Combattività 32) viene attaccato da un branco di Tigerwolf (Combattività 30). Viene attaccato di sorpresa e non può evitare il combattimento con la fuga. Lupo Solitario possiede l'Arte Superiore del Raggio Ramas, a cui i Tigerwolf non sono immuni, così Lupo Solitario può aggiungere 3 punti alla sua Combattività, portandola a 35.

   Sottraendo dal tuo punteggio quello del branco di Tigerwolf, si ottiene un Rapporto di Forza di +5

(35-30 = +5). Segna +5 nella casella "Rapporto di Forza" del Diario di Combattimento.

3. Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destino con il solito sistema.

4. Vai alla tabella "Risultati di Combattimento" in fondo al libro. Nella riga in alto sono segnati i numeri del Rapporto di Forza; cerca il tuo e fai l'incrocio con il numero estratto dalla Tabella del Destino (i numeri del Destino sono segnati ai lati della tabella). Così trovi i punti di Resistenza persi sia da Lupo Solitario che dal nemico durante questo scontro. ("N" indica i punti persi dal nemico, "LS" quelli persi da Lupo Solitario).

   Esempio
   Abbiamo detto che il Rapporto di Forza tra Lupo Solitario e i Tigerwolf è +5. Se dalla Tabella del Destino esce un 2, il risultato di questo combattimento è: Lupo Solitario ("LS") perde 3 punti di Resistenza (più 1 punto per aver usato il Raggio Ramas). Il branco di Tigerwolf ("N") perde 7 punti di Resistenza.

5. Nelle caselle "Resistenza" del Diario di Combattimento segna i nuovi punteggi dei due combattenti.

6. Se non ricevi istruzioni diverse, o se non hai la possibilità di evitare il combattimento fuggendo, devi continuare a combattere, e cioè

7. Riprendi dal n.3.

Il combattimento continua finché i punti di Resistenza del nemico o di Lupo Solitario arrivano a zero; a questo punto chi ha zero viene dichiarato morto. Se muore Lupo Solitario, l'avventura è finita. Se muore il nemico, Lupo Solitario continua, ma ovviamente con meno punti di Resistenza.

Un riassunto delle Regole di Combattimento si trova in fondo al libro.

Fuga dal combattimento
In certi casi può esserti data la possibilità di sottrarti al combattimento tra uno scontro e l'altro. Se decidi di fuggire, calcola il punteggio ottenuto fino a quel momento con il solito sistema. Bada però che non vengono contati i punti di Resistenza persi dal nemico, ma solo quelli persi da Lupo Solitario: questo è il prezzo che si paga per fuggire! Comunque tieni presente che puoi fuggire solo se questa possibilità è prevista espressamente nel testo.

LA SAGGEZZA DEL GRANDE MAESTRO RAMAS

La tua missione per penetrare nell'antica città-fortezza di Kaag e liberare Banedon, il Capo della Corporazione, è piena di insidie e pericoli. Fai molta attenzione e stai sempre in guardia, perché le creature di Kaag sono nemici giurati degli dei Ramas e Ishir, malgrado la sconfitta dei loro padroni, i Signori delle Tenebre.

Troverai molte cose che ti saranno d'aiuto in questa e nelle prossime avventure di Lupo Solitario. Alcuni oggetti potranno servirti davvero, altri invece potrebbero essere falsi indizi per portarti fuori strada, quindi scegli con cura le cose da tenere.

Scegli con attenzione le Arti Superiori, perché una scelta oculata ti metterà in condizione di compiere la tua missione anche se il punteggio iniziale di Combattività e Resistenza è molto basso; non è necessario, anche se sarebbe vantaggioso, aver completato con successo le altre avventure di Lupo Solitario per portare a termine quest'impresa di Grande Maestro Ramas.

Dal successo della tua missione dipende la vita di Banedon. Possa la luce di Ishir e Ramas guidare i tuoi passi nel tenebroso regno di Kaag.

Per Sommerlund e per i Ramas!

PERFEZIONAMENTO DELLE ARTI SUPERIORI

Mano a mano che salirai di rango, potrai migliorare i poteri delle tue Arti Superiori. Ad esempio, se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e hai raggiunto il rango di Gran Barone, sarai in grado di oltrepassare i Cancelli dell'Ombra e di esplorare la natura dei regni inferiori di Aon e del Pianeta Daziarn.

Se hai raggiunto il rango di grande Guardiano Ramas godrai dei perfezionamenti nelle seguenti Arti Superiori:

Controllo Animale
I Grandi Guardiani Ramas in possesso di quest'Arte sono in grado di chiamare a sé un numero limitato di animali della foresta. Queste creature diventeranno fedeli e obbediranno ai comandi del Grande Guardiano. Quest'Arte Superiore può essere impiegata solo all'aperto.

Assimilazione
I Grandi Guardiani Ramas in possesso di quest'Arte sono in grado di creare una nube di vapore entro un raggio di 15 metri dalla loro postazione. Questa nebbia oscura sia le capacità visive normali che quelle speciali e sovrannaturali. La durata della nebbia aumenta mano a mano che il Grande Maestro sale di rango.

Fiuto
I Grandi Guardiani Ramas in possesso di quest'Arte sono in grado di muoversi più agilmente e più velocemente su ogni tipo di terreno, sia che viaggino a piedi o a cavallo. Questo tipo di perfezionamento è molto utile in caso di inseguimento di un nemico.

Scudo Ramas
I Grandi Guardiani Ramas in possesso di quest'Arte sono in grado di esercitare capacità psichiche difensive note come Barriera Mentale. Questa capacità permette loro sia di proteggere sia di celare la loro mente ai tentativi di ricognizione psichica.

Raggio Ramas
I Grandi Guardiani che possiedono il Raggio Ramas

sono in grado di esercitare una specifica difesa psichi ca conosciuta con il nome di *Scudo Mentale*. Quest particolare facoltà permette loro di proteggere e na scondere le loro menti da controlli psichici nemici.

Magi-Magic
I Grandi Maestri che hanno raggiunto il rango d Grande Guardiano Ramas sono in grado di impiegar i seguenti incantesimi dei Maghi Anziani:

Schegge - Questo incantesimo ha il potere di infran gere oggetti come bottiglie, fiaschette, specchi, fine stre, e così via. La potenza dell'incantesimo aument mano a mano che il Maestro Ramas sale di rango.

Freccia di fuoco - Grazie a quest'incantesimo, l punta di una freccia, o di un proiettile simile ad un freccia, si incendia di una fiamma magica non estin guibile con mezzi normali.

La natura di questi perfezionamenti e il modo in cu essi influiscono sulle tue Arti Superiori verrano ulte riormente specificati nelle prossime avventure di Lu po Solitario.



L'ADDESTRAMENTO DEL GRANDE MAESTRO RAMAS

Questa tabella illustra i gradi e i titoli che un Grande Maestro raggiunge man mano che procede nell'addestramento delle Arti Superiori Ramas. Ogni volta che porti a termine un'avventura di Lupo Solitario Grande Maestro Ramas, aumenta il numero di Arti Superiori in cui sei esperto, e ciò fino a quando non raggiungerai il massimo grado della perfezione Ramas, ovvero il titolo di Supremo Maestro Ramas.

Numero delle Arti Superiori in cui sei esperto	Grado e titolo di Grande Maestro Ramas
1	Grande Maestro Ramas Anziano
2	Grande Maestro Ramas Superiore
3	Grande Sentinella Ramas
4	Grande Difensore Ramas **(le avventure di Grande Maestro cominciano da questo grado).**
5	Grande Guardiano Ramas
6	Cavaliere del Sole
7	Signore del Sole
8	Barone del Sole
9	Gran Barone
10	Gran Coronato
11	Principe del Sole
12	Supremo Maestro Ramas

1

I preparativi per la missione non durano più di una giornata. Il mattino seguente, poco prima dell'alba, tu e Lord Rimoah lasciate il monastero Ramas seguendo una via segreta che porta in una radura nel cuore della foresta di Fryelund. Lì vi attende il mezzo di trasporto che ti trasporterà a Kaag: viaggerai verso il Regno delle Tenebre a bordo della navicella spaziale di Banedon, lo *Skyrider*, il magico velivolo che in molte avventure ti ha portato in terre lontane; solo che allora a guidarlo era sempre Banedon, il tuo amico e compagno di avventura; ora, invece, è il suo Bo'sun, Nolrim di Bor, a guidare l'apparecchio.

"Benvenuto a bordo, Grande Maestro" ti dice Nolrim, orgoglioso di potere ubbidire ai tuoi ordini. Gli stringi vigorosamente la mano e ti complimenti con lui e con l'equipaggio per l'ottimo stato in cui si trova la navicella. Senza dubbio l'assenza del capitano affligge Nolrim e il resto dei nani che formano l'equipaggio, ma essi non hanno permesso al dolore di prendere il sopravvento e di trasformarsi in disperazione: sono guerrieri valorosi, noti per la loro determinazione e per il loro formidabile coraggio, e sai perfettamente che darebbero la vita per mettere in salvo quella di Banedon e toglierlo così dalle grinfie dei servitori del male.

Nolrim dirige la navicella in direzione ovest, verso le punte ammantate di neve dei Monti Durncrag; guardi in basso e vedi i rami degli alberi imbiancati dalla brina recedere in lontanza. Durante il volo rimani nella cabina di comando a discutere con Lord Rimoah della tua pericolosa missione. Il vostro piano è di attraver-

sare la catena dei Durncrag e di penetrare nel Regno delle Tenebre approfittando di una delle tempeste di sabbia che spesso calano da nord verso Kaag. Atterrerete dieci miglia più a nord, dietro a un gruppo di colline che terranno celata la presenza dello *Skyrider* ai vigili occhi delle sentinelle di Kaag. Da lì, poi, dovrai raggiungere la fortezza a piedi, entrare senza farti vedere, trovare Banedon e tornare insieme a lui allo *Skyrider*, che vi riporterà sani e salvi a Sommerlund. Hai 48 ore di tempo per portare a termine la tua missione; se non sarai di ritorno dopo due giorni, Rimoah dovrà dare per scontata la tua morte e quella del Capo della Corporazione. La tempesta di sabbia, infatti, non durerà più di due giorni, e senza la copertura che essa vi fornisce, le probabilità che lo *Skyrider* venga localizzato e attaccato dai Kraan e dagli Zaldan - le creature che vigilano nel cielo sopra Kaag - aumentano di molto.

In meno di due ore raggiungete la vostra destinazione. Le condizioni meteorologiche sono davvero proibitive: violentissime folate di vento investono la navicella e la sommergono di sabbia e di polvere, e la visibilità è ridottissima. Ciò nonostante, Nolrim riesce a far atterrare lo *Skyrider* dietro le colline, mentre l'equipaggio si dà da fare con corde e catene. Dopo qualche minuto Nolrim rientra in cabina e vi informa che l'atterraggio è compiuto e la navicella è stata assicurata. Con trepidazione, ti prepari ad uscire: destinazione Kaag.

"Buona fortuna, Lupo Solitario" ti dice Rimoah con un sorriso di incoraggiamento. "Pregherò Ramas e Ishir affinché ti proteggano e ti aiutino a portare a termine la missione il più presto possibile. Possa la loro luce guidare i tuoi passi in questo viaggio nelle tenebre".

Lo ringrazi e ricambi amichevolmente il saluto. Stringi la mano a Nolrim e poi, senza guardarti indietro, ti avvolgi nel caldo mantello di lana e ti prepari ad affrontare la tempesta.

Vai al **309**.

2

Il sibilo delle frecce che tutt'attorno riempiono l'aria ti mette le ali ai piedi. Balzi su per le scale e, con i dardi dalle punte d'acciaio che sfrecciano a pochi centimetri dalla tua schiena e dalle tue gambe, imbocchi il tunnel il più velocemente possibile.

Attraverso una serie di scale e corridoi, il tunnel scende sempre più in basso, fino a raggiungere una sala rettangolare, nella quale sono allineate delle antiche statue di pietra dai lineamenti ormai irriconoscibili. Due lunghe file di torce, infisse sulle pareti più lunghe, inondano la sala d'una calda luce color dell'ambra, e l'odore dell'olio che brucia nelle grosse sfere di vetro è molto forte. Sul lato opposto della sala scorgi un'arcata, al di là della quale il tunnel prosegue nell'oscurità.

Se decidi di fermarti per qualche minuto per cercare di risvegliare Banedon, vai al **29**.

Se invece decidi di continuare senza fermarti, vai al **177**.

3

Al terzo tocco il lucchetto emette un distinto *click*: il chiavistello scivola all'indietro, e la porta si apre a rivelare un tunnel buio e umido. Varchi la soglia con cautela e ti avvii lungo questo tunnel assai poco invitante.

Vai al **200**.



4

Ti infili in una stradina laterale e prosegui in direzione di un incrocio che intravedi non molto lontano; hai appena raggiunto la fine del vicolo quando una figura in abito scarlatto, accompagnata da tre Giak, ti si para improvvisamente davanti bloccandoti il cammino. La riconosci subito: è un Vordak, uno zombi che, come tutti quelli della sua razza, è al servizio dei Signori delle Tenebre. Nell'attimo in cui ti vede, il Vordak tenta di eliminarti scagliandoti contro un potente fascio di energia psichica, ma le tue innate difese Ramastan ti proteggono dall'attacco. Sorpreso dalla tua imprevedibile resistenza, il Vordak penetra nella tua mente e scopre così la tua vera identità. Con un grido di terrore, la creatura si volta e fugge, mentre la sua scorta lo fissa a bocca aperta per lo stupore. Poi anche i tre Giak si fanno prendere dal panico e, seguendo l'esempio del loro capitano, se la danno a gambe.

Ansioso di non farteli scappare (con ogni probabilità darebbero l'allarme), li insegui fino alla fine della strada. Qui, però, il gruppo si divide: il Vordak volta verso sinistra, mentre i tre Giak proseguono verso destra.

Se decidi di inseguire il Vordak, vai al **118**.
Se preferisci inseguire i Giak, vai al **189**.

5

Alzi la mano destra in gesto di sfida e punti il dito indice contro il petto dell'Helghast. La creatura sogghigna, rivelando due zanne affilate che fuoriescono dalla mascella inferiore; poi emette uno strillo inumano carico d'odio e di disprezzo, continua a fissarti con occhi rossi e scintillanti come carboni ardenti, e avanza verso di te con fare sicuro.

Pronunci immediatamente le parole dell'incantesimo che ti sono state insegnate proprio da Banedon, il Capo della Corporazione, ed ecco che un alone luminoso e bluastro avvolge la tua mano; senti un potente flusso di energia scenderti lungo il braccio, raggiungere il polso e concentrarsi infine sulla punta del tuo dito indice. Un fascio di luce erompe dal tuo dito e si inarca verso il petto dell'Helghast, una lama di energia luminosa che dapprima trafigge la creatura da parte a parte, poi la solleva in aria e infine la fa precipitare nel fossato di fiamme.

I due guerrieri Drakkar rimangono paralizzati per lo stupore: fissano a bocca aperta il fuoco che sta lenta-

mente consumando il corpo dell'Helghast e si scam-
biano occhiate nervose, temendo di fare la stessa fine,
ma anni di combattimenti e di ferrea disciplina hanno
temprato i loro spiriti, e, i due guerrieri abituati a non
indietreggiare di fronte al pericolo, sollevano le spade
e avanzano verso di te come due macchine da guerra
progettate per uccidere.

Veterani Drakkar:

Combattività 30 Resistenza 35

Se vinci, vai al **340**.

6

Sollevi la Spada del Sole: il fascio di energia si dirige verso la lama dorata, esplodendo al momento della collisione in un lampo di luce abbagliante che illumina la sala e poi rapidamente si dissolve. Un'ondata di energia benefica si diffonde dall'elsa della tua spada magica e fluisce nel tuo braccio, restituendoti 3 punti di Resistenza.

Rivitalizzato da questo flusso di potere, respingi la paura e concentri la tua attenzione sulla marea brulicante di insetti.

Improvvisamente le tue facoltà psichiche cominciano a entrare in funzione. Dopo qualche attimo capisci che quelli non sono insetti normali, anzi, non sono affatto insetti: sono soltanto il frutto di un'illusione ottica creata per trarti in inganno. Rassicurato da questa scoperta, rimani immobile e lasci che la marea nera si riversi sui tuoi piedi. In pochi secondi il brulichio svanisce nel nulla, come se non fosse mai esistito.

Vai al **281**.

7

Devi fare uno sforzo terribile per riaprire la porta della cripta. Fai ricorso a tutte le tue energie, e finalmente il portale cede, lasciandoti uno spiraglio largo abbastanza da permetterti di sgusciare fuori. A causa della fatica che hai fatto per aprire la porta perdi 3 punti di Resistenza.

Sali rapidamente la breve rampa di scale e ti ritrovi in mezzo agli edifici in rovina. Ti guardi attorno per accertarti che la strada sia deserta, poi corri veloce verso l'edificio più vicino, dove ti fermi a riprendere fiato. A meno che tu non possieda l'Arte Superiore dell'Interpretazione, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **201**.



8

All'ottavo tocco, senti un distinto *click*, e il pesante portale si apre con un sinistro cigolio. Davanti a te vedi una rampa di scale, che scende verso una biforcazione dalla quale si dipartono due corridoi, uno verso destra

e l'altro verso sinistra. Scendi le scale facendo attenzione che Banedon non batta la schiena contro il basso soffitto e poi, una volta giunto in fondo, chiedi al tuo amico da che parte andare. Purtroppo, però, non ricevi alcuna risposta: Banedon ha nuovamente perso i sensi.

Ti fermi nei pressi dell'incrocio cercando di capire, in base ai suggerimenti delle tue innate capacità di Ramas, quale sia la via più sicura, ma non ricevi alcuna indicazione utile: entrambe le direzioni sembrano ugualmente pericolose.

Se decidi di voltare a sinistra, vai al **271**.
Se preferisci andare a destra, vai all' **83**.

9

Grazie alla tua forza e alle tue innate abilità di Ramas, riesci ad afferrare lo stipite dell'arcata e a metterti in salvo. Ti fermi per qualche secondo a riprendere fiato, poi guardi la stanza e osservi le misteriose sabbie che la riempiono; ripensi al fatto che stavi quasi per essere sepolto vivo lì sotto e senti un brivido gelido correrti lungo la schiena. Scuoti la testa quasi a risvegliarti da un incubo e poi prosegui lungo il tunnel.

Vai all'**82**.

10

Ti trascini oltre il parapetto e ti ritrovi faccia a faccia con una sentinella Drakkar che è rimasta seduta lì dietro senza che tu te ne accorgessi a guardare i Kraan che si nutrivano.

Il Drakkar ti afferra per la gola e cerca di farti cadere giù dalla torre. Respingi senza difficoltà il suo goffo tentativo liberandoti dalla sua stretta e afferrandolo per la tunica all'altezza del petto. Con una rapida torsione del busto lo fai volare sopra la tua spalla e lo fai cadere a capofitto nella strada sottostante.

All'impatto con il terreno, il Drakkar si rompe il collo: ormai non costituisce più una minaccia per la tua salvezza. Ti volti e concentri la tua attenzione sui cinque Kraan che si trovano sul tetto della torretta, intenti al loro pasto. Ti avvicini lentamente, sperando di non spaventarli e di non farli volare via, ma il trambusto della lotta e la tua stessa presenza li hanno resi molto inquieti.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **90**.
Se non possiedi quest'Arte, vai al **136**.

11

Cerchi un punto meno resistente nella corazza della creatura, ma non riesci a vederne nessuno. La punta della tua freccia è fatta del miglior acciaio di Sommerlund, ma ugualmente temi che possa non essere abbastanza resistente da penetrare nel petto della creatura.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **227**.
Se non possiedi quest'Arte, o non hai raggiunto questo rango, vai al **73**.

12

Sollevi l'arma pronto a difenderti dall'attacco dell'Helghast, ma proprio mentre fissi i tuoi nei suoi occhi fiammeggianti come carboni ardenti, ti rendi



(fig. 1) Il polipo ti spinge contro le macerie.

conto che queste creature sovrannaturali sono totalmente immuni agli effetti delle armi normali.

Se possiedi un Pugnale di Vashna, una Mazza Ingioiellata, o la Spada di Helshezag, vai al **330**.

Se non possiedi nessuno di questi Oggetti Speciali, vai al **212**.

13

Scavalchi il corpo dell'Akataz che hai appena ucciso ed entri nella stanza adiacente. Il pavimento è coperto di ossa di Giak e di pezzi di carne mezzi masticati, ma in mezzo a quell'ammasso disordinato di rifiuti noti qualcosa di luccicante: è una statuetta di bronzo rappresentante il Signore delle Tenebre Zagarna.

Se decidi di tenere questa Statuetta di Zagarna, segnala sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che porti nello Zaino. Se hai già raggiunto il numero massimo di oggetti, devi rinunciare a uno di essi in favore della statuetta.

Alla tua destra noti un'altra arcata seminascosta da una tenda rattoppata alla bell'e meglio. Attraverso i fori del tessuto intravedi una scala a chiocciola che sale nell'oscurità.

Se decidi di scoprire dove porta la scala a chiocciola, vai al **56**.

Se invece preferisci tornare sui tuoi passi e allontanarti dalla caserma, vai al **44**.

14 *(fig. 1)*

Prima che tu riesca a trovare qualcosa con cui infiammare l'olio, l'enorme polipo che avanza verso di te si

è allontanato dalla vasca. Prendi rapidamente in considerazione l'idea di scappare attraverso lo stretto varco tra le macerie dal quale sei entrato, ma ormai è troppo tardi: i tentacoli della creatura ti sono quasi addosso.

Rassegnandoti al tuo inevitabile destino, sfoderi l'arma e ti prepari a combattere fino alla morte l'orrenda creatura.

Korozon:
Combattività 52 Resistenza 45

Questa creatura è immune ad ogni forma di attacco psichico.

Se vinci questo combattimento, vai al **78**.

15

Il Liganim ti osserva mentre torni da Banedon, poi si volta e scappa passando attraverso l'arcata. Meno di un minuto dopo uno squadrone di Giak e di guerrieri Drakkar armati fino ai denti irrompe nella stanza. Come un'orda di fanatici assassini, i Giak e i Drakkar scendono la scala e vi balzano addosso. Estrai l'arma e combatti con coraggio, uccidendo più di cinquanta nemici, ma i tuoi sforzi valorosi non servono a nulla: il numero dei tuoi avversari è troppo alto.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

16

I tuoi disperati tentativi per issarti in sella vengono interrotti del tutto quando le ali artigliate della bestia passano sopra il tuo corpo graffiandoti in profondità. Perdi la presa e precipiti nel viale sottostante.

Al momento dell'impatto batti la testa, perdi i sensi e cadi in una specie di torpore dal quale, purtroppo, non ti risveglierai mai più. Il tuo corpo viene scoperto da una pattuglia di Giak che, scambiandoti per una spia nemica Drakkar, ti uccide all'istante.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, a Kaag.



17

La freccia colpisce la creatura in mezzo alla fronte, ma non le procura alcun danno. Con un sordo *crack*, la punta rimbalza via e il dardo cade a terra. Non c'è tempo per un secondo attacco, perciò rinfili l'arco in spalla e sfoderi l'arma per il combattimento corpo a corpo. Sentendosi molto vicina alla vittoria, la creatura manda un garrulo squittio acuto, e poi avanza a balzi verso di te. Quando si trova a meno di tre metri da te, spalanca la bocca e ti sputa addosso un liquido bianco e bollente.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **333**.

Se non possiedi questa disciplina Superiore, vai al **287**.

18

La sensazione di pericolo si fa sempre più forte. Temendo che le creature di questo regno malvagio possano irrompere nella sala da un momento all'altro e vanificare così ogni tentativo di salvare il tuo amico, pronunci le parole dell'incantesimo *Trova il Male* nella speranza di localizzare con maggior precisione la presenza ostile che fa vibrare così intensamente i tuoi sensi.

Purtroppo l'incantesimo non fa che aumentare la percezione del pericolo: essa diventa talmente forte che ti sembra quasi che una densa coltre di fumo si avvolga a poco a poco attorno al tuo corpo, impedendoti di respirare. Boccheggiante per la mancanza d'aria, sei costretto ad interrompere l'incantesimo per non perdere i sensi: perdi 1 punto di Resistenza.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e vuoi usarla, vai al **274**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o preferisci non usarla, vai al **146**.

19

Facendo ricorso alle tue eccezionali facoltà, modifichi i lineamenti del tuo volto; a poco a poco l'espressione e l'ossatura del tuo viso assumono le rozze caratteristiche di un guerriero Drakkar. Sali le scale con baldanza, ti fermi di fronte alla sentinella e, con uno schiaffo veloce, fai volare via dalla sua mano guantata la pietra focaia e l'acciarino.

"Okak dan-ish! Ok der kog!" grugnisci minaccioso, ordinando al guerriero Drakkar nella sua lingua madre di farsi da parte e di lasciarti passare.

Il Drakkar non si muove. Ti fissa in volto, la bocca spalancata per lo stupore, la pipa che gli pende pericolosamente dal labbro inferiore.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi lo Scudo Ramas, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 2, vai al **60**.

Se invece è 3 o più, vai al **202**.

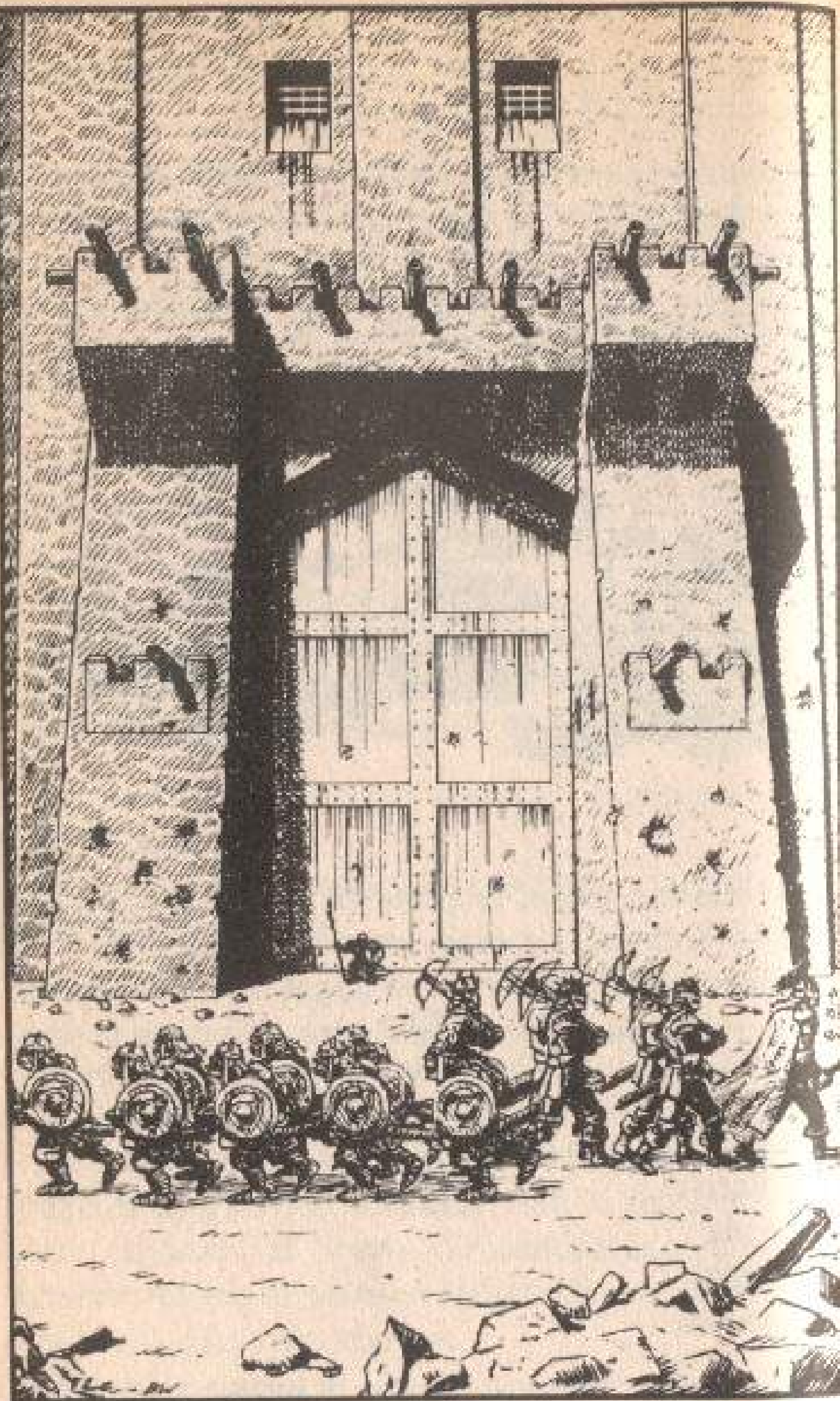


20

Al ventesimo tocco, la porta si apre a rivelare una piccola armeria. La maggior parte delle armi è di pessima qualità, ma noti comunque qualche articolo che potrebbe tornarti utile nel corso di questa missione:

4 Frecce
1 Faretra
Spada
Pugnale
Spadone

Se decidi di prendere qualcuna di queste armi, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.



(fig. 2) C'è un viavai di Giak e guerrieri Drakkar.

Sul lato opposto della stanza vedi una scala a chiocciola.

Se decidi di salirla, vai al **308**.
Se invece decidi di scenderla, vai al **152**.

21

Un'ondata di energia psichica negativa si infrange contro la tua mente, costringendoti a erigere un muro protettivo affinché il tuo sistema nervoso non rimanga danneggiato dall'attacco. Stai ancora preparando le tue difese mentali - un processo che richiede del tempo - quando d'un tratto ti rendi conto che sei nelle mani di un nemico invisibile e sconosciuto.

Percepisci che, in realtà, il tuo avversario si nutre della tua stessa energia psichica, perciò erigere una barriera mentale per resistere al suo attacco non significherebbe altro che dargli ulteriore forza. Disattivi perciò il muro mentale che hai appena costruito e indirizzi l'energia verso i tuoi poteri Ramas.

È una strategia che funziona: la creatura interrompe il suo attacco psichico (recupera 4 punti di Resistenza), e poi si prepara ad attaccarti faccia a faccia.

Vai al **229**.

22 *(fig. 2)*

Ti arrampichi agilmente sul mucchio di macerie senza rallentare il passo. Dopo un paio di minuti, sempre senza fermarti, guardi indietro e vedi che anche i Cavalieri della Morte hanno cominciato a salire. Ma le pesanti armature d'acciaio sono loro d'impaccio, e dopo qualche metro sono costretti a rinunciare; ti

guardano impotenti mentre ti allontani rapidamente per poi scomparire oltre la cima della montagnola.

Dall'altra parte, in fondo al mucchio di macerie, la strada continua in direzione sud verso la grande cittadella; l'ombra dell'imponente edificio si allunga su tutta la zona circostante, facendola apparire ancora più buia e tetra.

Dopo qualche metro noti che la strada si allarga fino a trasformarsi in un ampio viale, che corre attorno alla cittadella per tutto il suo perimetro e accede poi al portale nord.

Il portale è di acciaio nero, striato di ruggine, con ad entrambi i lati delle imponenti torrette in cima alle quali vedi dei cannoni giganti; osservi i cannoni con maggior attenzione e ti accorgi che sono molto simili a quelli impiegati dai Signori delle Tenebre a bordo delle loro navi da guerra.

Ti nascondi dietro i resti di un edificio, osservi il viavai di Giak e guerrieri Drakkar e noti che indossano tutti le divise arancioni con il simbolo della scimitarra dalla lama insanguinata. Poi sposti lo sguardo sulla cittadella: più la osservi e più ti convinci del fatto che è proprio lì dentro che Banedon è tenuto prigioniero. Tuttavia riuscire ad entrare sembra un'impresa praticamente impossibile; a meno che, ovviamente, tu non riesca ad approfittare di una situazione inaspettata e particolarmente favorevole.

Vai al **124**.

23

Il tuo incantesimo colpisce la sfera e la fa oscillare, ma non è abbastanza forte da mandarla in frantumi o farla cadere. La cortina di luce che tiene prigioniero Banedon rimane intatta, e tu devi escogitare un altro modo per liberare il tuo amico.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **245**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **69**.

Se non hai un Arco, o non possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, o non hai ancora raggiunto il grado di Grande Guardiano Ramas, vai al **338**.

24

Scendi per dieci piani, poi imbocchi un tunnel che termina davanti ad una massiccia porta di metallo nero chiusa a chiave. Sulla porta sono state incise delle rune e altri simboli magici allo scopo di avvertire chiunque tenti di forzare il chiavistello e di aprire il portale che un gesto del genere potrebbe costargli la vita.

Incuriosito da quei simboli magici, ti chini in avanti per esaminarli con maggior attenzione. Stai ancora cercando di decifrarne il significato quando, improvvisamente, senti un rumore alle tue spalle: ti volti di scatto e vedi due figure che si stanno avvicinando. Ti allontani di qualche passo, ti nascondi nell'ombra e fai immediatamente ricorso alle tue capacità di mimetizzazione per mascherare la tua presenza.

Vai al **270**.

25

Sali di corsa in cima alle scale e poi balzi addosso alla sentinella Drakkar. Atterri sulla sua schiena con entrambi i piedi e lo costringi con tutto il tuo peso a

rimanere immobile e con il viso schiacciato sul duro selciato di pietra. A causa del tremendo impatto, il guerriero ha perso completamente i sensi; ti rimetti subito in piedi e togli il corpo del Drakkar dalla strada, temendo che possa venire scoperto da qualche pattuglia di passaggio. Il viso brutale del soldato si sta facendo sempre più pallido: passeranno diverse ore prima che riprenda conoscenza. Mentre lo trascini dietro a un mucchio di detriti, noti che il guerriero porta al collo due catene; ad una di esse è appeso un Fischietto, all'altra una Chiave di Rame. (Se decidi di tenere uno o entrambi questi Oggetti dello Zaino, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.)

Dopo aver accuratamente nascosto il corpo del guerriero Drakkar, sali di nuovo le scale, apri il massiccio portale di ferro e avanzi nel corridoio retrostante, il quale termina davanti a un ampio pianerottolo; dalla ringhiera è possibile osservare il piano inferiore, buio e cavernoso. Poco più avanti si trovano una rampa di scale che scende nell'oscurità e una porta di legno di quercia al livello della parete.

Ti avvicini lentamente alla balaustra, posi le mani sulla ringhiera e guardi in basso.

Vai al **47**.

26

La domanda ti coglie del tutto impreparato. La tua mente lavora freneticamente alla ricerca di una risposta che possa suonare convincente.

"Sono stato mandato dal mio padrone per consegnare una reliquia sconsacrata" dici, battendo la mano sul sacco di tela.

Le due sentinelle osservano il sacco, poi si guardano l'un l'altra e scambiano qualche frase in una lingua che non conosci.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas o dell'Assimilazione, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **239**.
Se è 6 o più, vai al **98**.

27

Spingi Banedon di lato e ti tuffi per evitare di cadere nella trappola; sebbene i tuoi riflessi siano stati fulminei, le tue gambe rimangono impigliate nella rete, facendoti cadere in ginocchio.

"Finiteli!" tuona una voce, e una dozzina di guerrieri Drakkar armati fino ai denti balza fuori dall'ombra.

Vai al **182**.

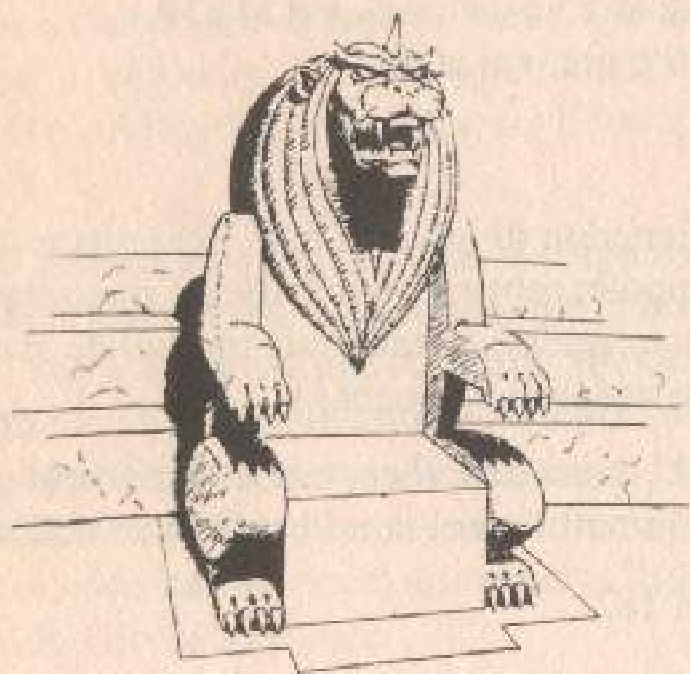
28

Lo scudo magico non riesce a proteggerti completamente dalle frecce che i tuoi avversari ti hanno scagliato contro; con una fiammata giallo-bianca, una di esse riesce a oltrepassare la zona più debole della tua protezione e a conficcarsi in profondità nella tua coscia: perdi 2 punti di Resistenza.

Per quanto ti è possibile, cerchi di ignorare le fitte di dolore; ti getti in avanti nella speranza di riuscire a

farti strada tra i tuoi avversari e di scappare prima che abbiano il tempo di ricaricare i loro archi e fare nuovamente fuoco. I Cavalieri della Morte ti fissano immobili a bocca aperta, scioccati dalla tua resistenza fisica, e tu ne approfitti per aprirti un varco tra di loro; prima che abbiano avuto il tempo di capire che sei scampato al loro agguato, hai già oltrepassato l'incrocio e hai imboccato la strada che va nel senso opposto.

Vai al **266**.



29

Depositi delicatamente Banedon a terra cercando di fare in modo che stia più comodo possibile. Gli fai appoggiare la schiena contro il piedistallo di una statua, poi, malgrado la tua stanchezza, fai ricorso alle tue innate capacità curative per fargli riprendere i sensi. Banedon ha il polso molto debole, e la temperatura del suo corpo è molto bassa; dalle sue condizioni fisiche capisci che, nel corso della sua prigionia a Kaag, deve essere stato duramente picchiato e deve aver patito la fame. Posi le mani sulla sua fronte e senti che parte del tuo calore corporeo si sta prosciugando mano a mano che i tuoi poteri curativi si concentrano su Banedon. A poco a poco egli risponde alle tue sollecitazioni e, sebbene sia ancora troppo debole per parlare, riesce ad aprire gli occhi e a comunicare telepaticamente con te.

"Conosco questa stanza..." dice, *"...sono stato qui altre volte. Guarda laggiù... la statua che si trova dall'altra parte. Troverai una levetta nascosta nel suo fianco. La levetta apre una porta segreta"*.

Guidato dalle indicazioni di Banedon, scopri che c'è davvero una levetta nel punto in cui lui ti ha detto. La tiri immediatamente, e un pannello nella parete di pietra scivola all'indietro a rivelare un'alcova segreta e una rampa di scale che scende nell'oscurità. Dal tunnel il rumore dei passi ti avverte che i Drakkar si stanno facendo sempre più vicini, perciò, senza esitare un attimo oltre, ti rimetti in spalla il tuo amico e ti affretti nell'alcova.

Vai al **220**.

30

La paura si trasforma in panico vero e proprio mano a mano che la marea di insetti striscia verso le tue gambe. Ti guardi a destra e a sinistra in cerca di una via di scampo, ma prima che tu abbia il tempo di fuggire, un altro attacco inatteso viene scagliato contro di te. Dall'ombra sovrastante la sala, un fulmine

d'energia luminosa scende crepitando verso la tua testa.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **6**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **222**.

31

Le scale conducono in una sala sulle cui pareti sono infissi un gran numero di pioli di legno carichi di selle, briglie, bardature e altri finimenti per Kraan. Vi è un'unica sentinella Drakkar nella stanza: giace addormentata su una sedia accanto a una finestra che dà su una piattaforma di atterraggio e, più oltre, sulla città. Sei tentato di afferrare il guerriero Drakkar per il collo e di costringerlo a rivelarti dove Banedon è tenuto prigioniero, ma decidi di non farlo, non volendo mettere a repentaglio le possibilità di successo della tua missione: se la sentinella riuscisse a dare l'allarme, le speranze di salvare la vita del tuo amico diminuirebbero notevolmente.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **326**.
Altrimenti vai al **246**.

32

Al momento dell'atterraggio l'impatto è violentissimo, tanto che per qualche secondo non riesci a respirare, e la gamba sinistra è quasi completamente paralizzata per il dolore. Sei caduto su un mucchio di mattoni frantumati e di travi di legno marcio; una scheggia affilata ti è penetrata in profondità nella coscia: perdi 4 punti di Resistenza.

Stordito e dolorante, scivoli faticosamente sul fondo viscido di questa fossa verso una rampa di scale. Poi, improvvisamente, i tuoi sensi avvertono la presenza di un'altra creatura nella fossa. Un brivido gelido ti corre lungo la spina dorsale: alle tue spalle, da una tana immersa nell'oscurità, sbuca un umanoide dinoccolato dalla pelle grigia che ghigna crudelmente. La creatura ti balza sulla schiena e ti graffia con le unghie affilate come rasoi, ma tu riesci a voltarti di scatto e a conficcarle con violenza il gomito nel petto. L'umanoide cade all'indietro mandando un grido soffocato, e poi giace immobile per terra. Estrai rapidamente l'arma e ti prepari a combattere, ma capisci subito che è inutile: il tuo colpo ha spezzato la debole gabbia toracica della creatura e le ha fatto scoppiare il cuore.

Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione, vai al **225**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **130**.



33

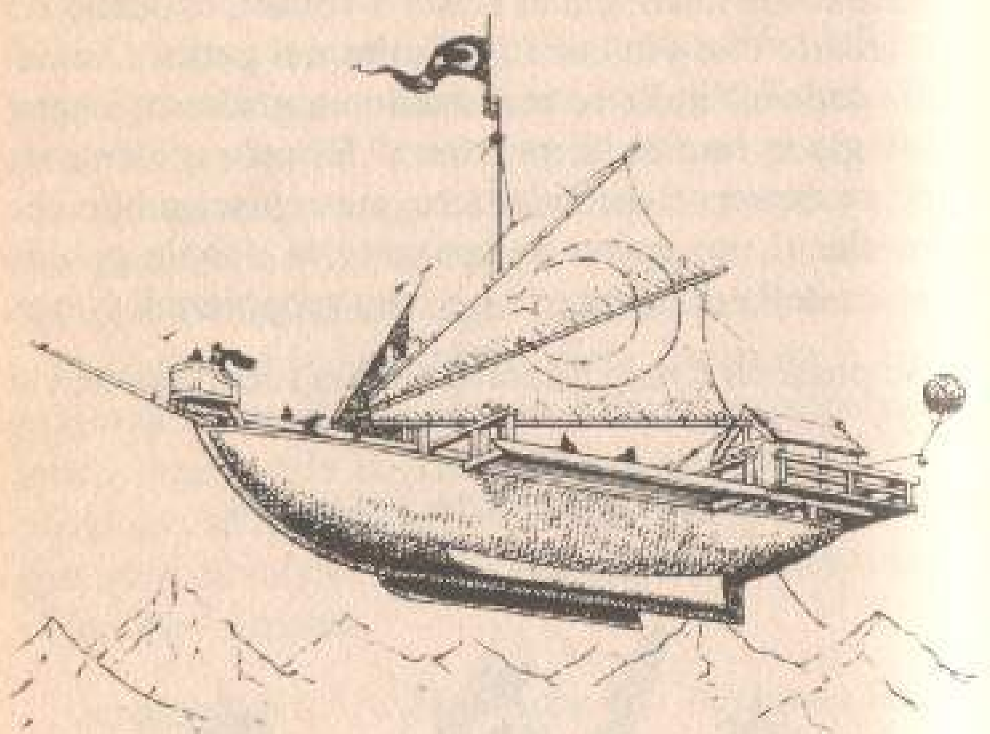
Ti tuffi a terra e, sebbene tu riesca ad evitare di rimanere ucciso, il missile di fuoco ti colpisce di striscio ustionandoti la spalla. Perdi 8 punti di Resistenza.

Se sopravvivi a questa terribile ferita, vai al **196**.

34

La freccia penetra in profondità nel cranio della creatura uccidendola all'istante. Per un attimo la bestia rimane immobile, come paralizzata; poi l'enorme massa del suo corpo cade su un fianco, rotola su se stessa e crolla nelle fiamme del fossato sottostante.

Vai al **247**.



35

Ti metti in cammino, e nei primi metri di strada trovi i soliti mucchi di macerie e di detriti; poi, mano a mano che prosegui, scopri che questa via è sorprendentemente pulita, troppo pulita per i tuoi gusti, perché così non hai alcuna possibilità di nasconderti, e se vi fosse qualcuno negli edifici che costeggiano la via verresti scoperto immediatamente.

Sentendoti troppo vulnerabile, decidi di allontanarti dalla strada e di procedere nascondendoti tra le rovine. Non sono passati che pochi minuti quando ti accorgi di dovere affrontare un altro problema: il terreno di questa zona della città, infatti, è particolarmente pericoloso perché è punteggiato da pozze profonde e da buche nascoste da travi di legno marcio, da erba o da sottilissimi strati di gesso. D'un tratto calpesti inavvertitamente una di queste coperture, senti il vuoto sotto i tuoi piedi e ti ritrovi a precipitare a testa all'ingiù nell'oscurità più totale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **32**.
Se va da 6 in poi, vai al **51**.

36

Le frecce sibilano da tutte le parti, costringendovi a interrompere la vostra fuga.

"È troppo pericoloso, Lupo Solitario" grida Banedon, guardando i guerrieri Drakkar che avanzano minacciosamente lungo il tunnel, "non ci resta che tornare alla tana e tentare di fuggire dalla piattaforma".

Imprecando contro la sfortuna, ti volti e corri assieme a Banedon verso la tana, dove sei certo vi aspettino centinaia di frecce dalle quali sarà molto difficile difendersi. Invece, appena mettete piede nella tana, succede qualcosa di imprevedibile.

Un rumore inaspettato ti fa alzare lo sguardo: con orrore, vedi che una grossa rete sta per cadere dal soffitto sulle vostre teste.



(fig. 3) Teschi di strane creature sono in bella mostra.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **27**.
Se è 5 o più, vai al **262**.

37 *(fig. 3)*

Con l'aiuto della tua Arte Superiore, riesci ad attraversare il tunnel fino a raggiungere la sezione più fredda senza subire alcun danno.

Ad un certo punto vedi nella parete destra una ripida scala che conduce in una stanza al piano superiore. Si tratta di una vasta sala dal soffitto a volta nella quale è esposta una fornitissima collezione di lugubri trofei, tutti appesi alle pareti o esibiti in contenitori di vetro. Teschi di strane creature sono in bella mostra accanto a pelli conciate o scurite e ad ossa incastonate di gioielli. Un oggetto in particolare attira la tua attenzione: una statuetta che rappresenta il Signore delle Tenebre Zagarna.

Se decidi di prendere questa Statuetta di Zagarna, segnala sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che porti nello Zaino. Se hai già il massimo di oggetti, devi rinunciare a un oggetto in favore della statuetta.

Per proseguire, vai al **209**.

38

Le scale conducono in una sala, illuminata dalla luce di alcune torce infisse alle pareti, il cui pavimento è

coperto di paglia zuppa d'acqua e di sangue. Un tunnel umido e buio si diparte dalla sala; lo segui per più di un miglio, fino a quando esso non termina bruscamente davanti ad una porta di ferro completamente arrugginito; il chiavistello corroso dagli acidi che ammorbano l'atmosfera è completamente bloccato. Servendoti della tua Arte Ramastan della Difesa, sblocchi il chiavistello, alzi la sbarra, apri la porta e vedi una breve rampa di scale, quasi completamente sommersa da un tappeto di muschio e di muffa fungoide.

Cominci a salire, saggiando cautamente con l'arma gli scalini di pietra prima di ogni passo, e dopo qualche minuto vedi che le scale emergono al livello della strada, proprio in mezzo a un edificio, un tempo di certo imponente e maestoso, ma ora ridotto ad un ammasso di rovine e macerie. Guardi attraverso una finestra in frantumi e, nel vicolo sottostante, vedi una dozzina di cadaveri di Giak ammucchiati l'uno sull'altro: a giudicare dalla posizione e dalle ferite di quei corpi martoriati, ci deve essere stato un combattimento feroce non troppe ore fa. Alzi lo sguardo e noti, appollaiati sui tetti circostanti, alcuni uccelli simili ad avvoltoi che gracchiano soddisfatti, i ventri gonfi di carne di Giak.

Senti un rumore lontano di lame che si scontrano e di grida feroci e capisci che i combattimenti non sono affatto finiti ma che si sono soltanto spostati. Rimani accovacciato in mezzo alle rovine a meditare sulla tua prossima mossa; dal punto in cui ti trovi fai scorrere lentamente lo sguardo sulla strada e noti, proprio di fronte a te, una stretta rampa di scale che conduce alla porta di una cripta. Fissi il portale di ferro nero: i tuoi sensi ti comunicano che è aperto e che non è sorvegliato.

Se decidi di attraversare la strada e ispezionare la cripta, vai al **228**.

Se invece preferisci lasciar perdere la cripta, vai al **303**.

39

Dei grossi artigli fuoriescono dalle zampe anteriori della creatura che balza verso di te, mentre i suoi denti affilatissimi scintillano come pugnali d'argento.

Vodok:
Combattività 44 Resistenza 52

Se vinci questo combattimento, vai al **150**.

40

Alla fine anche l'ultima delle sentinelle Drakkar cede sotto i tuoi colpi; mentre cade a terra, vedi che la sentinella porta sul polso destro una catena alla quale è appesa una chiave che brilla alla luce delle torce. Se decidi di prendere questa Chiave di Bronzo, segnala sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti dello Zaino.

Gli ululati furiosi degli Akataz echeggiano per tutta la sala mentre scavalchi i corpi delle sentinelle e ti affretti lungo il passaggio che si trova oltre l'arcata d'uscita.

Vai al **304**.

41

Ti tuffi oltre il tronco rotolando su te stesso. Benché tu riesca a non rimanere infilzato nei mortali aculei

d'acciaio, uno di essi ti graffia la gamba sinistra. La ferita è piuttosto profonda, e ti costa ben **6** punti di Resistenza.

Modifica il Registro di Guerra e poi vai al **213**.



42

Sei appena rientrato nella sala quando un secondo fascio d'energia si schianta proprio sotto l'arcata del tunnel. L'impeto dell'esplosione ti spinge in avanti, ma riesci a riprenderti e a non cadere.

Il boato dell'esplosione, però, riesce a risvegliare Banedon dal suo torpore, e, sebbene egli sia ancora troppo debole per parlare, riesce ad aprire gli occhi e a comunicare telepaticamente con te.

"Conosco questa stanza..." dice, *"...sono stato qui altre volte. Guarda laggiù... la statua che si trova dall'altra parte. Troverai una levetta nascosta nel suo fianco. La levetta apre una porta segreta. Presto..."*

Guidato dalle indicazioni di Banedon, scopri che c'è davvero una levetta nel punto in cui lui ti ha detto. La tiri immediatamente, e un pannello nella parete di pietra scivola all'indietro a rivelare un'alcova segreta e una rampa di scale che scende nell'oscurità. Dal tunnel il rumore dei passi ti avverte che i Drakkar si stanno facendo sempre più vicini, perciò, senza perdere un attimo di tempo, ti rimetti in spalla il tuo amico e ti affretti nell'alcova.

Vai al **220**.



43

Dopo aver fallito tutti i tuoi tentativi per aprire la porta, decidi di lasciar perdere e di andartene dalla stanza scendendo la scala a chiocciola.

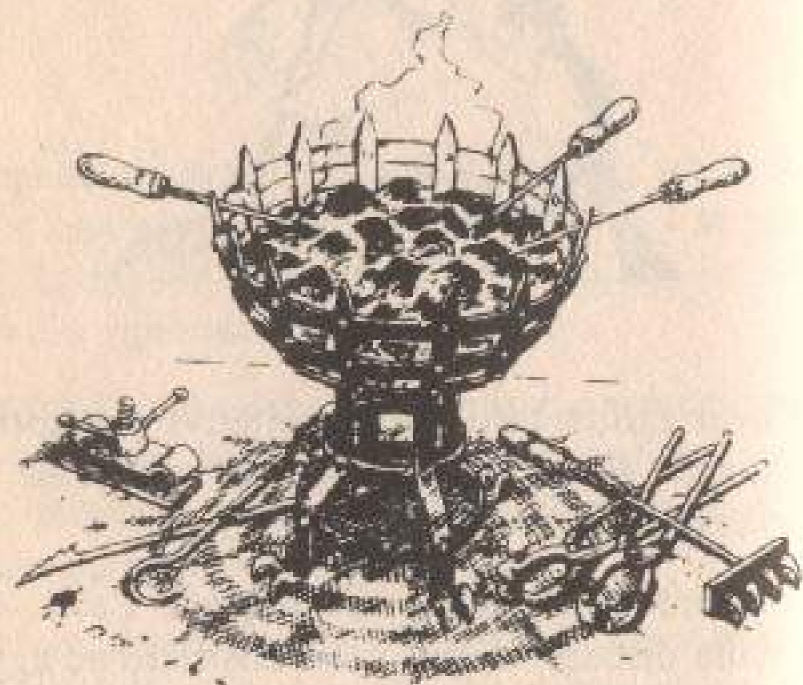
Un nauseante odore di muffa impesta l'aria, e nel corso della discesa sei più volte costretto ad aggrapparti alle pareti per non cadere sui gradini di pietra, viscidi e scivolosi.

Continui a scendere ancora per qualche minuto, facendo bene attenzione a dove metti i piedi, fino a quando non ti imbatti in un enorme mucchio di macerie che ti impedisce di proseguire. Dapprima temi di avere raggiunto il fondo di un vicolo cieco, poi, però, oltre la

montagnola di pietrisco intravedi un debole bagliore: più avanti c'è sicuramente una stanza, ma per potervi accedere devi sgombrare almeno parzialmente dai detriti quest'ultimo tratto di scale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Ora togli 1 al numero che hai estratto. Il numero così ottenuto corrisponde ai punti di Resistenza che perdi per la fatica. (Se hai estratto 0 o 1, non perdi punti di Resistenza.)

Per proseguire, vai al **100**.



44

Ti affretti lungo il corridoio, scendi le scale ed esci dalla caserma. Aspetti che la strada sia libera, poi la attraversi di corsa e segui un vicolo che ti porta in direzione sud, verso il centro di questa metropoli infernale. Ovunque vi sono segni di morte e desolazione, e gli edifici, una volta maestosi e imponenti, sono ormai ridotti a mucchi di macerie e detriti. Dopo qualche minuto ti imbatti in una dozzina di cadaveri di Giak ammucchiati l'uno sull'altro; a giudicare dalla posizione e dalle ferite dei corpi martoriati, ci deve essere stato un combattimento feroce non troppe ore fa. Appollaiati sui tetti circostanti, vedi alcuni uccelli simili ad avvoltoi che gracchiano soddisfatti, i ventri gonfi di carne di Giak.

Un rumore lontano di lame che si scontrano e di grida feroci ti dice che i combattimenti non sono affatto finiti, ma che si sono soltanto spostati. Rimani accovacciato in mezzo alle rovine mentre prendi in considerazione la tua prossima mossa. Dal punto in cui ti trovi fai scorrere lentamente lo sguardo sulla strada e, proprio di fronte a te, noti una stretta rampa di scale che conduce alla porta di una cripta. Fissi il portale di ferro nero: i tuoi sensi ti comunicano che esso è aperto e non è sorvegliato.

Se decidi di attraversare la strada e ispezionare la cripta, vai al **228**.
Se invece preferisci lasciar perdere, vai al **303**.

45

L'attacco mentale dei due dragoni penetra in profondità nella tua mente, lasciandoti stordito e tremante: perdi 5 punti di Resistenza.

Le tue facoltà Ramastan combattono duramente per resistere al potente assalto psichico, e a poco a poco il dolore scompare, ma i due dragoni non si danno per vinti: alzano le possenti zampe coperte di scaglie e

indirizzano contro di te un fascio crepitante di fiamme bluastre.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **211**.

Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **169**.

46

Rinfoderi l'arma e sfili l'arco di spalla mentre corri verso le scale. Una volta arrivato, tiri fuori una freccia e prendi la mira contro la creatura. Questa si ferma ringhiando crudelmente, poi, con tua grande sorpresa, vedi che il suo petto peloso subisce una strana metamorfosi e si trasforma in una specie di corazza d'acciaio.

Se decidi di scoccare la freccia contro la corazza della creatura, vai all'**11**.

Se decidi di scoccarla contro la sua testa, vai al **345**.

Se infine preferisci non tirare e rinfilare l'arco in spalla, vai al **125**.

47

Una accanto all'altra - e ve ne saranno in tutto più di duecento - delle rozze cuccette di legno coprono interamente il pavimento della sala sottostante. Alle pareti sono appese armature arrugginite, armi e scudi. Sei entrato in una delle caserme dei guerrieri Drakkar; fortunatamente la sala è praticamente deserta. Fai correre lo sguardo sulle cuccette e conti non più di dieci guerrieri, la maggior parte dei quali sono addormentati. Indossano tutti un'armatura color arancione, e i loro scudi portano incisa una scimitarra dalla lama insanguinata.

Vorresti lasciare questo posto il prima possibile, ma allo stesso tempo sei ansioso di trovare qualche indizio che ti riveli dove viene tenuto prigioniero Banedon. Kaag è una città-fortezza di vastissime dimensioni, e non basterebbe una vita per controllare ogni sala e ogni corridoio.

Se decidi di cercare qualche indizio dietro la grande porta di quercia, vai al **315**.

Se invece preferisci allontanarti da questo edificio e cercare altrove, vai all'**80**.

48

L'Helghast si avvicina emettendo strilli acutissimi e minacciosi e indirizza verso di te ondate di potente energia psichica. Le tue difese Ramastan sono più che sufficienti a respingere questo debole attacco, che, con grande disappunto della creatura, non ti danneggia in alcun modo. Le grida dell'Helghast si fanno ancora più acute; poi dai piedi della creatura vedi fuoriuscire degli artigli affilati come le lame di un rasoio. Un attimo dopo essa si lancia contro di te.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **162**.

Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **12**.

49

Prostrato dalla febbre scivoli in uno stato di semi-incoscienza. Le ore passano mentre il tuo corpo cerca di combattere contro i terribili effetti del virus: è una battaglia durissima, che solo le tue innate facoltà Ramas della medicina ti permettono di vincere.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Ora aggiungi 3 al numero che hai estratto. Il totale equivale

ai punti di Resistenza che hai perso a causa dell'infezione del virus.

Aspetti ancora qualche secondo, poi, quando ti sei ripreso completamente, controlli il tuo equipaggiamento e cominci a salire le scale che conducono fuori dalla fossa.

Vai al **172**.



50

Sferri un ultimo, potentissimo colpo, e un attimo dopo il dragone diventa completamente trasparente, come se fosse di vetro; poi, a poco a poco, comincia a dissolversi in una specie di vapore che scompare rapidamente, senza lasciare alcuna traccia dell'esistenza della creatura.

Un silenzio totale scende nella sala, rotto soltanto dal respiro affannoso di Banedon. Temendo per la sua salvezza, ti affretti a salire le scale, ma il muro di energia che tiene prigioniero il mago di Sommerlund ti impedisce di toccarlo. Percepisci che il potere che costringe Banedon in questo posto contro il suo volere è originato dalla sfera di vetro che pende direttamente sopra l'altare. Osservi la sfera, e capisci che solo riuscendo a romperla o a levarla di lì la sua forza maligna svanirà.

Se possiedi un Arco e decidi di usarlo, vai al **245**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **69**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **108**.

Se non vuoi usare l'Arco, o non possiedi le Arti Superiori elencate, o non hai ancora raggiunto il grado di Grande Guardiano Ramas, vai al **338**.



51

Mentre cadi, tendi le braccia e riesci ad afferrare un pezzo di legno che sporge dalla parete della buca. Le

schegge del legno marcio ti penetrano in profondità nei palmi delle mani e ti fanno gridare per il dolore (perdi 2 punti di Resistenza), ma ciò nonostante continui a stringere la presa. Trai un profondo respiro, ti trascini fuori dal buco e prosegui il tuo cammino tra gli edifici in rovina, facendo bene attenzione a dove metti i piedi.

Ti allontani infine da questa zona della città e ti ritrovi in mezzo a un gruppo di edifici, un tempo maestosi ma ora ridotti ad un ammasso di rovine e macerie. Attraverso una finestra rotta vedi una dozzina di cadaveri di Giak ammucchiati l'uno sull'altro. A giudicare dalla posizione e dalle ferite di quei corpi martoriati, ci deve essere stato un combattimento feroce non troppe ore fa. Appollaiati sui tetti circostanti, vedi alcuni uccelli simili ad avvoltoi che gracchiano soddisfatti, i ventri gonfi di carne di Giak.

Un rumore lontano di lame che si scontrano e di grida feroci ti dice che i combattimenti non sono affatto finiti, ma che si sono soltanto spostati. Rimani accovacciato in mezzo alle rovine mentre prendi in considerazione la tua prossima mossa. Dal punto in cui ti trovi fai scorrere lentamente lo sguardo sulla strada e, proprio di fronte a te, noti una stretta rampa di scale che conduce alla porta di una cripta. Fissi il portale di ferro nero: i tuoi sensi ti comunicano che è aperto e che non è sorvegliato.

Se decidi di attraversare la strada e ispezionare la cripta, vai al **228**.

Se invece preferisci lasciar perdere la cripta, vai al **303**.

52

Il fascio colpisce la vasca, e immediatamente il liquido infiammabile esplode con un boato spaventoso, che ti fa cadere all'indietro. Nei secondi successivi la sala viene completamente avvolta da un alone di luce accecante; poi, a poco a poco, il bagliore si fa meno intenso, e tu puoi finalmente vedere il polipo disteso a terra accanto al bordo della vasca, con i tentacoli che ancora vengono lentamente consumati da alcuni residui di fiamme.

Ti copri la bocca con il mantello per proteggerti dal tanfo e dal fumo, giri attorno all'enorme carcassa carbonizzata e ti avvicini all'arcata. La lastra di metallo verde che bloccava il passaggio non esiste più: molto probabilmente è stata rimossa dalla potente esplosione. Ansioso di lasciare la sala fumosa e di proseguire nella ricerca del tuo amico, ti affretti oltre l'arcata e imbocchi un tunnel buio e umido che da essa si diparte.

Vai al **200**.

53 *(fig. 4)*

Esci dal tuo nascondiglio, attraversi di corsa la strada in direzione delle scale e cominci a salire. Le cose sembrano andare per il verso giusto fino a quando, giunto a metà della rampa, non senti un forte *clunk*. Guardi in alto e vedi con orrore che un pesante tronco di legno, ricoperto di grossi aculei d'acciaio dalla punta affilatissima, sta rotolando verso di te. Un po' più in alto, il viso butterato di una sentinella Drakkar che sbuca da oltre il parapetto in cima alle scale ti fissa con un ghigno di malvagia soddisfazione. Ancora

(fig. 4) Un grosso tronco rotola verso di te.

qualche secondo, e il grosso tronco di legno ti investirà affondando le sue spine d'acciaio nel tuo corpo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **289**.
Se va da 4 a 7, vai al **41**.
Se va da 8 in poi, vai al **348**.



54

"Così, ci incontriamo di nuovo, Lupo Solitario".

Queste parole cariche d'odio vengono pronunciate da una figura alta e imponente, il cui viso segnato di rughe è incorniciato da una cascata di capelli di platino. La riconosci immediatamente: è l'Arcidruido Cadak, signore di Mogaruith e capo dei Druidi Ceneresi di Ruel.

"Cosa ci fai qui, Cadak?" chiedi in tono sospettoso, l'arma pronta a colpire nel caso lui o i suoi servitori volessero sferrare un attacco.

"Ora sono io a governare questa città. Dopo tutto, non ti sembra giusto che sia io l'erede dei poteri che una volta appartenevano ai Signori delle Tenebre?" Il tono

della voce è duro come l'acciaio, minaccioso e imperioso allo stesso tempo.

"La tua maledetta intrusione a Mogaruith mi è costata cara, Ramas" sibila. "C'è un debito da saldare, e io intendo farti pagare quanto mi devi. Lo voglio. Lo esigo. Per questo ti ho portato qui... Non mi interessava affatto questo stupido mago, che tu chiami tuo amico e le cui arti sono infinitamente inferiori alle mie" continua Cadak, indicando Banedon con un gesto sprezzante della mano, "però sapevo che sarebbe stata un'esca sicura. Saresti corso a salvarlo, non avevo dubbi in proposito. E infatti, eccoti qui".

Lentamente, Cadak indietreggia verso l'ombra, e tu senti che i nervi ti si irrigidiscono per la tensione.

"Ora tu salderai il tuo debito..." dice l'Arcidruido, e la sua voce è poco più di un sussurro, "una volta per tutte!"

Schiocca le dita, e senti il rimbombo di un'inferriata che si solleva. Poi, un basso grugnito echeggia per la tana, disturbando gli Zaldan e i Kraan: ti guardi attorno, e vedi che le bestie alate si muovono nervosamente avanti e indietro nelle loro gabbie, come se percepissero la presenza di un pericolo. Sposti lo sguardo verso il punto da dove hai sentito venire il grugnito, ma non vedi niente. Poi, la creatura emerge a poco a poco dall'ombra, e il sangue ti si ghiaccia nelle vene.

Vai al **226**.

55

Oltre l'arcata ovest trovi una rampa di scale. Sali con cautela per diversi piani fino a quando non ti ritrovi in una vasta sala, nella quale regna il gelo più totale, completamente ricoperta di stalattiti di ghiaccio. In lontanza scorgi il bagliore dorato di una stanza più calda e ti affretti in quella direzione, stando bene attento a non scivolare sul pavimento coperto di ghiaccio.

Hai quasi raggiunto il centro della sala quando la temperatura scende drasticamente. A meno che tu non possieda l'Arte Superiore della Difesa, perdi 5 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **133**.

56

La scala di ferro arrugginito conduce in una sala vuota, illuminata dalla fioca luce delle torce e con il pavimento coperto di paglia. Alla tua destra vedi una massiccia porta di legno di quercia chiusa da un chiavistello di ferro arrugginito; davanti a te, invece, vi è un corridoio immerso nell'oscurità. I tuoi sensi Ramastan ti dicono che il corridoio si dirige verso sud.

Se decidi di esaminare la porta di quercia più da vicino, vai al **242**.

Se invece preferisci esaminare il corridoio, vai al **343**.

57

Dopo qualche minuto, attraverso una rampa di scale, il tunnel sale in una stanza simile ad una caverna con le pareti umide e coperte di muffa. Alla tua destra, un corridoio in discesa conduce verso una specie di fossa che manda un odore nauseabondo; scarti immediatamente quella via d'uscita e volgi la tua attenzione ad

una porta di metallo che si trova nella parete di fronte a te; la porta è chiusa a chiave, ma grazie alla tua abilità riesci ad aprirla senza problemi.

Al di là della porta scopri un tunnel debolmente illuminato dal bagliore di alcune torce; dopo qualche metro il tunnel si divide in due corridoi più stretti, uno che prosegue verso destra, e l'altro verso sinistra.

Se scegli il corridoio di destra, vai al **252**.
Se invece vuoi prendere quello di sinistra, vai al **170**.



58

Malgrado tu sia ancora affaticato per il combattimento che hai appena sostenuto, riesci a erigere attorno alla tua mente un muro difensivo che ti protegge dall'attacco combinato dei Vordak. Dapprima l'energia distruttiva che ti è stata scagliata contro viene assorbita dalla tua barriera, poi viene trasformata e infine indirizzata contro i tuoi assalitori con un'intensità pari a due volte quella iniziale.

Al momento dell'impatto, i tre Vordak barcollano storditi, e, prima che abbiano il tempo di riprendersi, ti lanci in avanti per affrontarli in un combattimento corpo a corpo.

3 Vordak (indeboliti da attacco psichico):
Combattività 28 Resistenza 38

Se vinci questo combattimento, vai al **260**.

59

Il tunnel conduce in una sala di vaste dimensioni. La sala - un tempo un luogo di preghiera dedicato a Zagarna, il Signore delle Tenebre di Kaag - è ora completamente in rovina: è stata saccheggiata e distrutta da quelli che hanno assunto il comando della cittadella dopo la distruzione di Zagarna nell'Assedio di Holmgard, distruzione in cui tu hai avuto un ruolo importantissimo.

Nelle alcove e nelle nicchie adiacenti la sala, dove una volta si trovavano le effigi di Zagarna, ora troneggiano le statue del Signore delle Tenebre Slutar. In una di queste alcove noti qualcosa di molto strano, ma allo stesso tempo di familiare: una colonna blu di luce fosforescente scende fin qui da un ampio foro nel soffitto. I tuoi sensi vibrano mentre la osservi, e non ci metti molto a capire qual è la sua funzione: entro i confini della colonna di luce, la forza di gravità viene praticamente a mancare, rendendo possibile ai corpi che si trovano nella sua sfera d'azione il passaggio ai piani superiori e inferiori di Kaag. Si tratta, insomma, di una specie di ascensore che funziona grazie all'annullamento della forza di gravità. L'ultima volta che hai visto un marchingegno del genere fu a Helgedad, l'antica roccaforte dei Signori delle Tenebre.

Se decidi di entrare nel raggio d'azione della colonna, vai al **127**.

Se invece preferisci lasciar perdere, puoi lasciare la sala imboccando un tunnel che si diparte dalla parete nord. Vai al **254**.

60

Istintivamente il guerriero Drakkar reagisce al tono deciso della tua voce e ubbidisce al comando scansandosi di lato per farti passare; ma non appena si accorge del taglio e del colore della tua tunica di Ramas, l'espressione del suo viso diventa sospettosa. Esita per qualche attimo, poi afferra la lancia e te la punta sul petto, bloccandoti il passo.

"An okak oknar?" grugnisce. Ti sta domandando il nome del tuo comandante.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **339**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **291**.

61

Tiri fuori l'oggetto dal sacco e lo porgi alle due sentinelle, le quali lo controllano attentamente e poi, con un cenno d'assenso del capo, riportano le lance in posizione normale; immediatamente i sottili fasci di energia cessano di passare tra le due armi.

"Puoi entrare" dicono i due con voce impassibile; poi si fanno da parte, e le due massicce porte si aprono silenziosamente. Ti fai coraggio e ti avvii verso il fascio di luce purpurea che inonda l'entrata della sala.

Vai al **186**.

62

Sfili l'arco di spalla, prendi la mira contro il petto dello Xaghash e poi fai partire la freccia. Ma il tuo dardo nulla può contro le dure scaglie coriacee che rivestono il corpo della creatura e proteggono il suo cuore da qualsiasi attacco: l'enorme bestia ruggisce soddisfatta per la tua sconfitta.

Indietreggi rapidamente, estrai un'arma per il combattimento corpo a corpo e ti prepari alla lotta. Le due creature continuano ad avanzare verso di te, fissandoti con i loro occhi da rettile che scintillano di furia omicida.

2 Xaghash:
Combattività 52 — Resistenza 60

Se possiedi la Spada del Sole, raddoppia i punti a cui essa ti dà diritto (soltanto per la durata di questo combattimento).

Se vinci questo combattimento, vai al **276**.

63

Malgrado le pessime condizioni della parete, grazie alla tua incredibile agilità e alle tue facoltà naturali, porti a termine l'arrampicata senza incidenti. In meno di un minuto raggiungi la cima della torretta e scavalchi il parapetto.

Vai al **10**.

64

Segui il tunnel fino a quando non arrivi in una sala di forma circolare. La sala è completamente vuota, tranne che per una scala di ferro arrugginito, precariamen-

te sistemata su una parete, che collega questo piano a quello superiore attraverso un foro nel soffitto. Dal momento che non vedi altra uscita, ti dirigi verso la scala e cominci a salire con cautela, facendo bene attenzione a non cadere quando posi i piedi sui pioli arrugginiti.

Arrivato in cima alla scala, ti guardi attorno e scopri di trovarti in un corridoio il cui pavimento è cosparso di ossa umane: resti di scheletri si mescolano a teschi dalle bocche spalancate sui quali sembrano ancora indugiare espressioni di paura e dolore; i residui psichici del terrore provato dalle vittime fanno vibrare i tuoi sensi con grande intensità. Con il cuore in subbuglio, avanzi nel corridoio ingombro di resti, facendo ben attenzione a non calpestare le ossa per non fare rumore. Ma hai fatto solo pochi passi quando qualcosa di inaspettato ti costringe a fermarti.

Vai al **218**.



65

Sempre guardandoti attorno con attenzione, imbocchi un sudicio vicolo laterale che si addentra sempre di più nel cuore di Kaag. Dopo qualche minuto raggiungi una strada più larga, coperta di una fanghiglia salmastra nella quale affondi fino alle caviglie. Alla fine della strada vi è una piazza deserta, in mezzo alla quale un intrico di tubi di ferro arrugginito sbuca da una fossa del terreno; getti potenti di vapore biancastro fuoriescono sibilando dalle fessure e dalle crepe dei tubi. Poco più in là, tra le rovine, un grande falò illumina di un sinistro bagliore giallastro l'intera zona, e tutt'attorno sulle pareti delle case si intrecciano grandi ombre nere provocate non solo dalla danza delle fiamme, ma anche da alcuni Kraan che volano lenti e minacciosi sopra i tetti degli edifici.

Osservi le creature alate che si tuffano in picchiata fino a sfiorare il suolo e poi risalgono nel cielo denso di fumo e di vapori, quando d'un tratto i tuoi sensi Ramastan della Divinazione avvertono la presenza di un pericolo. Senti che una creatura ostile si sta avvicinando, una creatura che si serve di poteri psichici per controllare l'area circostante.

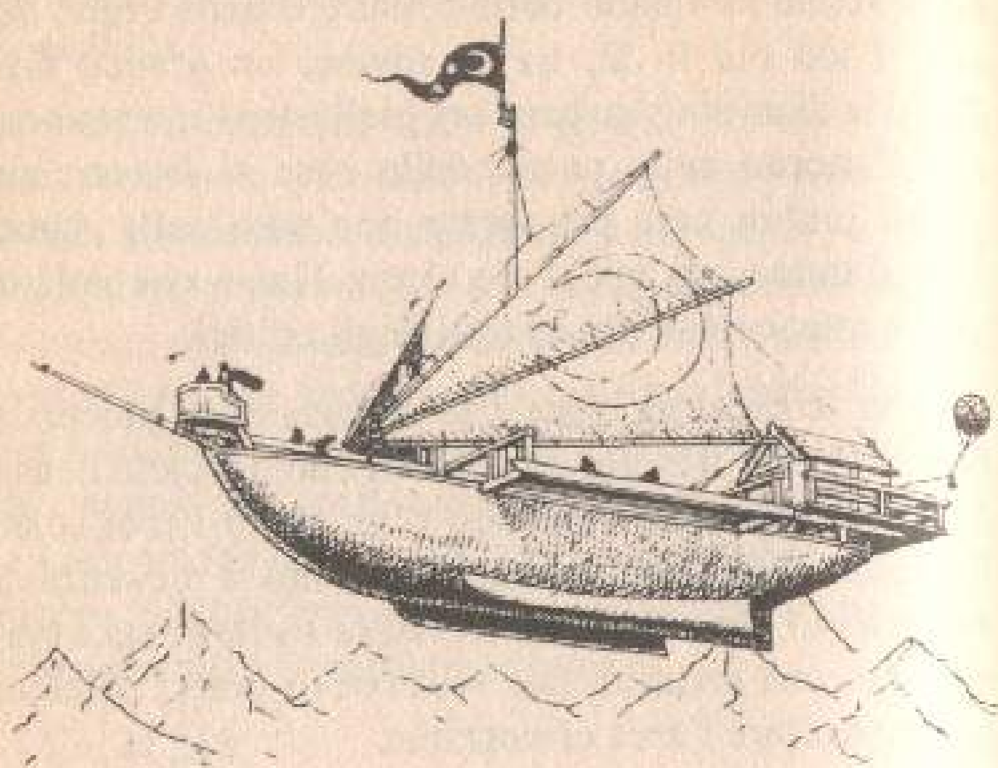
Se preferisci evitare questa creatura entrando in uno degli edifici in rovina che circondano la piazza, vai al **349**.
Se invece vuoi allontanarti dalla piazza, vai al **4**.

66

Ti abbassi sul collo della bestia e la costringi a picchiare verso terra, una manovra che vi salva dalla pioggia di dardi d'acciaio che gli arcieri Giak e Drakkar vi stanno scagliando contro. Le strade di Kaag si stanno avvicinando con velocità da capogiro, ma, tirando le redini, riesci a controllare abilmente i movimenti della creatura alata. Mentre lo Zaldan passa

accanto ai bastioni della Porta Sud, tu vedi qualcosa di strano e spaventoso allo stesso tempo.

Vai al **350**.



67

Spingi da parte gli ultimi Drakkar e ti precipiti fuori nel corridoio, alla fine del quale trovi una porta che immette in un cortile coperto. Un gruppo di guerrieri Drakkar addetti alle stalle affolla il cortile, ma tu continui a correre spingendo da parte quelli che ti bloccano la strada; raggiungi infine un basso muretto, salti oltre e prosegui tra le rovine.

Per più di un miglio continui a camminare in mezzo agli edifici semidistrutti, fino a quando non giungi in un'ampia strada sorprendentemente sgombra di detriti e molto pulita; forse troppo sgombra e pulita, perché non hai alcuna possibilità di nasconderti, e se vi fosse qualcuno negli edifici che fiancheggiano la via, verresti scoperto immediatamente.

Sentendoti troppo vulnerabile, decidi di allontanarti dalla strada e di procedere tra le rovine.

Sono passati solo pochi minuti quando ti accorgi di dovere affrontare un altro problema: il terreno di questa zona della città, infatti, è particolarmente pericoloso, perché è punteggiato da pozze profonde e buche insidiose, nascoste da travi marcite, da erba o da sottilissimi strati di gesso. D'un tratto calpesti innavvertitamente una di queste coperture, senti il vuoto sotto i piedi e ti ritrovi a precipitare a capofitto nell'oscurità più totale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 5, vai **al 32**.
Se va da 6 in poi, vai al **51**.

68

Ti allontani in fretta dai corpi dei due Cavalieri della Morte Drakkar e imbocchi un tunnel buio e umido. Hai fatto solo qualche passo quando d'un tratto i tuoi sensi avvertono la presenza di una trappola. Una fossa piena di aculei avvelenati, nascosta da una botola ben oliata, blocca il tunnel poco più avanti. Con un unico balzo deciso, salti oltre la botola e prosegui la ricerca.

Il tunnel conduce in una sala, la cui entrata è bloccata da un'enorme statua di Zagarna che si è rovesciata su un fianco. La statua è andata in pezzi al momento dell'impatto, e il tratto finale del tunnel è ingombro di

grossi massi di pietra. Per entrare nella sala, devi sgombrare l'entrata dalle macerie.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Ora togli 1 al numero che hai estratto. Il numero così ottenuto corrisponde ai punti di Resistenza che perdi per la fatica. (Se hai estratto 0 o 1, non perdi punti di Resistenza.)

Per proseguire, vai al **100**.

69

Indietreggi di qualche passo, sollevi la mano destra e punti l'indice contro la sfera scintillante. Poi pronunci le parole dell'incantesimo che hai imparato proprio dall'uomo che stai cercando di liberare, e immediatamente la tua mano viene avvolta da un alone blu luminoso. Un fascio d'energia scende lungo il tuo braccio, raggiunge il polso e poi dalla punta dell'indice si inarca verso la sfera.

Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è meno di 15, vai al **320**.
Se è 15 o più, vai al **120**.

70

La giacca di pelle e i pantaloni dell'uniforme Drakkar scivolano con facilità sopra l'aderente tunica di Ramas. La giacca è dotata di un ampio cappuccio che cali sul viso; poi infili lo zaino in un sacco di tela grezza che ti getti sulle spalle, apri la porta, esci dal magazzino e ti avvii verso la sala.

Avanzi con fare sicuro verso le due sentinelle, con la speranza che ti lascino passare senza farti domande. Ma nel vederti arrivare, esse incrociano immediatamente le lance incastonate di gioielli per bloccarti l'accesso. Dei sottili fasci di luce, simili a scosse di energia elettrica, passano crepitando da una lancia all'altra nel punto in cui le due armi si toccano: capisci che non sono affatto armi normali.

"Che cosa vuoi?" grugnisce una delle sentinelle con voce sospettosa. "Per quale ragione vuoi entrare nella Sala del Tempio Sconsacrato?"

Se possiedi le Arti Superiori del Raggio Ramas e dell'Alchimia Ramas, vai al **314**.
Se non possiedi entrambe queste Arti Superiori, vai al **26**.

71

Una freccia si conficca nel tuo tallone, e un dolore lancinante esplode nella parte posteriore della tua gamba. Cadi a terra, ti sforzi di rimetterti in piedi, ma il peso del corpo di Banedon ti fa perdere l'equilibrio, e crollate entrambi a terra. A quella vista, i guerrieri Drakkar ghignano crudelmente e si preparano a scagliare contro di voi un'ultima, decisiva pioggia di frecce.

All'improvviso nella tua testa esplode un fascio di luce accecante, che dopo un paio di secondi viene rimpiazzato dall'oscurità più totale. Hai l'impressione di precipitare in un vuoto senza fine, come se avessi oltrepassato il bordo di uno strapiombo a picco sul nulla. Con riluttanza, ti abbandoni ad un sonno dal quale purtroppo non ti risveglierai mai più.

La tua vita e la tua missione terminano tragicamente qui.



(fig. 5) La creatura incappucciata ti sta attaccando.

72 *(fig. 5)*

Ti alzi faticosamente in piedi e scuoti la testa nel vano tentativo di scacciare l'eco che ti rintrona nelle orecchie. Attraverso la densa coltre di fumo e cenere generata dall'esplosione, intravedi la figura incappucciata che avanza minacciosamente verso di te: tiene in mano un'asta da cui si irradia un sinistro bagliore verdastro. Afferri l'arma e ti prepari a dare battaglia, mentre il tuo avversario incappucciato solleva l'asta per colpirti. D'un tratto vi è un'esplosione di energia: l'asta parte sibilando verso di te, e improvvisamente la sua punta affilata si trasforma in una sfera di fuoco coperta di aculei.

Liganim (con Ziranakag):
Combattività 44 Resistenza 32

Se vinci questo combattimento, vai al **298**.

73

La parte più vulnerabile della creatura sembra essere la gola, dove le placche della corazza diventano più sottili e si incurvano contro la cartilagine che protegge l'incavo. Rivolgi una silenziosa preghiera al dio Ramas, poi prendi la mira e lasci andare la fune dell'arco.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arco, aggiungi 5 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 8, vai al **251**.
Se va da 9 in poi, vai al **231**.

74

Pronunci a bassa voce le parole dell'incantesimo della Confraternita chiamato *Scudo Invisibile*; una sensa-

zione di gelo paralizza le tue membra, come se tutto il calore del tuo corpo confluisse verso la mano che hai teso in avanti. Con il palmo disegni un circolo nell'aria proprio un attimo prima che i Cavalieri della Morte facciano partire contro di te la loro pioggia di frecce.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino (in questo caso, 0 = 10). Se hai già raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 2, vai al **178**.
Se va da 3 a 5, vai al **28**.
Se va da 6 in poi, vai al **344**.

75

Non ti lasci scoraggiare dal fatto che il lucchetto è protetto da un potente incantesimo: ti inginocchi di fronte alla porta e cominci ad armeggiare con la serratura nel tentativo di scardinarla. Se almeno Banedon avesse ripreso conoscenza! Lui non avrebbe alcuna difficoltà ad aprire la porta.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, aggiungi 2. Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, aggiungi 3.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **161**.
Se va da 4 in poi, vai al **302**.

76

Sferri l'ultimo colpo mortale, e il Nadziranim svanisce nel nulla, lasciando dietro a sé soltanto una densa nube di fumo puzzolente. Rinfoderi l'arma, attraversi il portale e ti ritrovi in un'ampia sala, arredata con numerose tavole e scansie su cui sono ordinatamente allineate bottiglie, fiaschette e scatole di ogni tipo. Alla tua sinistra noti una scansia di legno incurvata dal peso di tre grossi tomi rilegati in pelle, mentre alla tua destra vedi un tavolo di lavoro ingombro di alambicchi, fornelletti e altri strumenti per la pratica delle arti magiche.

Ispezioni la stanza e trovi i seguenti oggetti (alcuni dei quali potrebbero esserti utili nel corso della tua missione):

Scatola con l'acciarino, l'esca e la pietra focaia
Pozione di Vigorilla (a sufficienza per 3 dosi; ciascuna dose restituisce 4 punti di Resistenza)
Fiala di Polvere d'Oro
Conchiglia
Fiaschetta d'Argento
Chiave Verde
Chiave di Bronzo
Chiave di Rame
Corda
Pettine

Tutti gli oggetti sopra elencati sono Oggetti dello Zaino. Se decidi di prenderne qualcuno, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **331**.

77

Respingendo la paura, sollevi l'arma e concentri la tua attenzione sulla marea brulicante di insetti. Improvvisamente le tue facoltà psichiche cominciano a entrare

in funzione. Dopo qualche attimo capisci che quelli non sono insetti normali, anzi, non sono affatto insetti: sono soltanto il frutto di un'illusione ottica creata per trarti in inganno. Rassicurato da questa scoperta, rimani immobile e lasci che la marea nera si riversi sui tuoi piedi. In pochi secondi il brulichio svanisce nel nulla, come se non fosse mai esistito.

Vai al **281**.



78

Nell'attimo in cui lo finisci con un ultimo, potentissimo colpo, il Korozon si disintegra; pochi secondi dopo, tutto quel che rimane del mostro è una montagnola puzzolente di polvere verdastra, pietruzze grigie e piccole schegge di vetro.

Ti copri la bocca con il mantello per proteggerti dal tanfo e dal fumo, giri attorno all'enorme carcassa carbonizzata e ti avvicini all'arcata. La lastra di metallo verde che bloccava il passaggio non esiste più: molto probabilmente è stata rimossa dalla potente esplosione. Ansioso di lasciare la sala fumosa e di proseguire la ricerca del tuo amico, ti affretti oltre l'arcata e imbocchi un tunnel buio e umido che da essa si diparte.

Vai al **200**.

79

Con un ultimo, potentissimo colpo stacchi di netto la testa del Vordak; la creatura cade ai tuoi piedi e in pochi secondi si dissolve in una nube verdastra di gas maleodorante. Temendo che il trambusto della lotta possa aver attirato l'attenzione di qualche altra creatura, rinfoderi l'arma e ti allontani rapidamente dalla zona. Dal fondo della strada vedi dipartirsi due vie: una prosegue in direzione sud, e l'altra, la cui entrata è bloccata da un ammasso di macerie e detriti, prosegue verso ovest.

Se decidi di imboccare la strada che prosegue in direzione sud, vai al **142**.

Se invece scegli di arrampicarti oltre le macerie che bloccano l'entrata della via che prosegue verso ovest, vai al **35**.



80

Esci di corsa dall'edificio, scendi nella strada sottostante, ti assicuri che sia deserta e poi la attraversi di corsa; imbocchi un vicolo che ti porta sempre più a sud, verso il centro di questa metropoli infernale. Ovunque vi sono segni di morte e desolazione, e gli edifici, una volta maestosi e imponenti, sono ormai

ridotti a mucchi di macerie e detriti. Dopo qualche minuto ti imbatti in una dozzina di cadaveri di Giak ammucchiati l'uno sull'altro; a giudicare dalla posizione e dalle ferite dei corpi martoriati, ci deve essere stato un combattimento feroce non troppe ore fa. Appollaiati sui tetti circostanti, vedi alcuni uccelli simili ad avvoltoi che gracchiano soddisfatti, i ventri gonfi di carne di Giak.

Un rumore lontano di lame che si scontrano e di grida feroci ti dice che i combattimenti non sono affatto finiti, ma che si sono soltanto spostati. Rimani accucciato in mezzo alle rovine e prendi in considerazione la tua prossima mossa. Dal punto in cui ti trovi fai scorrere lentamente lo sguardo sulla strada e, proprio di fronte a te, noti una stretta rampa di scale che conduce alla porta di una cripta. Fissi il portale di ferro nero: i tuoi sensi ti comunicano che esso è aperto e che non è sorvegliato.

Se decidi di attraversare la strada e ispezionare la cripta, vai al **228**.
Se invece preferisci lasciar perdere, vai al **303**.

81

Pronunci le parole dell'incantesimo *Mano di Fuoco* e punti l'indice contro la testa della creatura. Senti il flusso di energia scendere lungo il tuo braccio, concentrarsi sulla punta del tuo dito e poi, con un forte *crack*, lo vedi inarcarsi verso il bersaglio. L'esplosione rimbomba tra le mura della tana, e, presa di sorpresa, la belva indietreggia di qualche passo; l'attacco la disorienta per qualche secondo, ma non blocca del tutto la sua avanzata: la sua enorme mole e la spaventosa potenza dei suoi muscoli le permettono di sopportare il tuo attacco e di continuare ad avanzare. Il comando di Cadak risuona un'altra volta, e tu ti affretti ad estrarre l'arma preparandoti a combattere. Un attimo dopo l'ombra massiccia della bestia è sopra di te.

Vai al **128**.

82

Con una serie di scalinate e di discese, il tunnel cala sempre più in profondità verso le viscere della cittadella. Ad un certo punto scorgi in lontananza una sala, illuminata dal debole bagliore di alcune torce, dalla quale senti provenire le grida agonizzanti di alcuni Giak. Ti avvicini, e i tuoi sospetti iniziali trovano conferma: si tratta proprio di una sala per le torture.

I carnefici Drakkar sono troppo occupati a mutilare e dilaniare le loro vittime per accorgersi di te, cosicché riesci a scivolare silenziosamente all'interno, ad attraversare la sala senza farti vedere e a raggiungere il tunnel che si trova dalla parte opposta.

Il tunnel conduce ad una rampa di scale di notevoli dimensioni: sia verso l'alto che verso il basso, la scala si perde nell'oscurità.

Se decidi di salire la scalinata, vai al **145**.
Se decidi di scenderla, vai al **106**.

83

Segui il corridoio per un centinaio di metri circa, poi svolti a sinistra e arrivi in una stanzetta con le pareti in pietra. Una rozza cuccetta, una seggiola, un baule di legno e un tavolino a tre gambe ricavato dallo scudo

di un soldato delle Terre Libere costituiscono il misero arredamento di questa spartana camera da letto. Ti fermi per qualche minuto a riposare; fai stendere Banedon sulla cuccetta, e poi ti volti per controllare il contenuto del baule. Sollevi il coperchio e, tra le altre cianfrusaglie, trovi anche una bottiglia di vino di Slovia e una sacca piena di Pozione di Vigorilla. Inghiotti il vino e la pozione (recupera 6 punti di Resistenza) e, sentendoti decisamente meglio, ti rimetti in spalla il tuo amico, pronto a proseguire il tuo viaggio di ritorno.

Vai al **290**.

84

Grazie alle tue facoltà Ramas e alla tua esperienza riesci a non farti scoprire. Malgrado le potenti facoltà psichiche di cui è dotato, il Vordak non riesce a localizzare la tua presenza. Con un gesto di stizza, l'orribile creatura si volta e si allontana dalla piazza, seguita dalla sua scorta di Giak.

Se decidi di tornare sulla strada e proseguire il tuo viaggio a Kaag, vai al **142**.

Se invece preferisci rimanere tra le rovine per poi procedere in un'altra direzione, vai al **35**.

85

Una ventina di metri più avanti la strada svolta bruscamente a destra. Rallenti e ti prepari ad affrontare la curva, ma ecco che sei costretto a fermarti di scatto: il vicolo è a fondo cieco. Una solida parete di marmo scuro alta più di dieci metri mette inesorabilmente fine alla tua fuga.

Non senza riluttanza ti volti ad affrontare i tuoi avversari. I Cavalieri della Morte hanno voltato l'angolo e scoprono che sei rimasto intrappolato; rallentano la loro corsa, si allargano a ventaglio e, ghignando crudelmente, avanzano minacciosi verso di te. Sfilano gli archi dalle spalle, preparano le frecce e le alzano lentamente contro il tuo petto.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **324**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi servirtene, vai al **74**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti o non vuoi servirtene, vai al **153**.



86

Desideroso di recuperare il tempo perduto, ti volti e ti allontani dall'altare. Attraversi l'arcata e ti ritrovi in un corridoio buio dove regna il freddo più totale; sulle pareti e sul soffitto di pietra vedi incisi degli strani bassorilievi rappresentanti pianeti, asteroidi e altre figure simili. Segui il corridoio e noti che i disegni dei

pianeti si trasformano a poco a poco in rappresentazioni di vulcani e getti di lava. Contemporaneamente, anche la temperatura si fa notevolmente più calda e secca, fino a diventare insopportabile mano a mano che ti avvicini alla fine del passaggio. Senza fiato e grondante di sudore ti giri ad osservare questa specie di buia fornace; attraverso l'aria densa di fumi e di vapori vedi una grande porta di ferro.

A causa del gran caldo, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto *e* quella della Difesa, devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Vai al **300**.

87

Le fiamme calano e la temperatura scende di qualche grado; abbassi il mantello e guardi verso l'arcata.

"Chi non onora il proprio padrone..." tuona la voce in tono minaccioso, "non è degno di vita!"

L'eco della voce svanisce per lasciare il posto a un basso rombo, che all'apparenza sembra provenire da dietro l'arcata. Il rombo continua per più di un minuto fino a quando, improvvisamente, non senti un fortissimo boato. Alzi lo sguardo e vedi con orrore che, nel punto in cui si trova il mosaico, la parete comincia a sgretolarsi, mentre gli occhi della creatura cominciano a scintillare di una sinistra luce verdastra.

Come se si stesse risvegliando da un secolare letargo, la creatura del mosaico comincia lentamente ad animarsi. Ipnotizzato dalla luce che si irradia dai suoi occhi, balzi di lato appena in tempo per evitare i suoi tentacoli, ancora incrostati di pietruzze, che improvvisamente strisciano verso di te. Sferri un primo colpo, ma la tua arma riesce a malapena a scalfire la corazza luccicante della creatura sovrannaturale. I tentacoli continuano a sferzare le pareti come enormi serpenti inferociti, mentre dalle orbite luminose della creatura fuoriescono ondate di energia psichica che cercano di penetrare nella tua mente e di ridurti all'impotenza. Le tue difese Ramastan riescono a deviare l'attacco, e quest'inaspettata resistenza disorienta per qualche secondo la mostruosa creatura; prima che essa abbia il tempo di reagire e di sferrare un secondo attacco, tu balzi in avanti per colpirla in mezzo agli occhi. Sei a meno di un metro di distanza, quando dal becco adunco della creatura fuoriesce una sostanza liquida che sta per colpirti in pieno viso.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **139**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **258**.

88

Ti fai coraggio, cerchi di non pensare ai pericoli che dovrai affrontare, scendi la collina e ti incammini verso le imponenti mura della fortezza di Kaag. Davanti a te, in mezzo alle folate di vento e di polvere, scorgi un'ampia strada che conduce all'entrata nord. La strada è coperta di cadaveri di Giak, di ossa, d'armi arrugginite e di resti d'armature; creature simili a granchi corrono veloci in mezzo ai detriti e alle ossa, staccando con le tenaglie affilate quel po' di polpa che resta per nutrire se stessi e i loro piccoli, nascosti nei teschi mezzi sepolti nella polvere.



(fig. 6) La belva attraversa il ponte levatoio.

Protetto dalle tue Arti Ramas e dalla sabbia sollevata dalla tempesta, raggiungi la breccia nella parete est senza essere visto. Ti arrampichi veloce in mezzo ai detriti - tutto ciò che resta della parete crollata - e ti ritrovi in una strada fiancheggiata da capanne in rovina e basse torrette. Un grigio manto di fumo soffocante avvolge l'intero quartiere, e l'aria puzza di zolfo e di ferro. Avanzi fino alla fine della via e, da una stradina laterale, vedi emergere un gruppo di Giak guidato da due guerrieri Drakkar. Il gruppo si ferma per qualche secondo, poi uno dei due Drakkar ringhia un ordine, e i Giak proseguono lentamente verso sud. Noti che le cenciose uniformi arancioni delle creature portano tutte l'emblema di una scimitarra dalla lama insanguinata.

Se decidi di seguire la truppa, vai al **123**.
Se preferisci evitarla dirigendoti dalla parte opposta, vai al **327**.

89 *(fig. 6)*

Estrai l'arma e ti prepari a respingere l'attacco della belva, la quale sta attraversando il ponte levatoio, puntando dritto verso di te: ha le fauci spalancate, e due lunghe zanne ricurve che scintillano alla luce delle fiamme come scimitarre affilate. Senza farti intimorire, lanci il tuo grido di battaglia e ti prepari a combattere.

Gnagusk:
Combattività 41 — Resistenza 45

Se vinci questo combattimento, vai al **247**.

90

Facendo ricorso alla tua Arte Ramas, concentri la mente su uno dei cinque Kraan, l'unico dotato di sella e di redini. Gli altri quattro abbandonano il loro pasto e si levano in volo non appena ti avvicini ma, grazie ai tuoi potenti comandi, quello che ti interessa resta sul tetto.

Ti avvicini alla bestia alata e sali in sella con sicurezza. Il Kraan obbedisce docilmente quando, con un lieve colpo di talloni, gli ordini di levarsi in cielo. Le sue ali potenti ti trasportano in alto, verso le piattaforme di atterraggio situate sopra la grande porta nord; mano a mano che vi avvicinate, vedi che due di queste piattaforme sono aperte e incustodite. Una di esse è formata da un portale a forma d'arco, l'altra da un larga apertura di forma oblunga.

Se decidi di atterrare sulla piattaforma con l'entrata a forma d'arco, vai al **121**.

Se invece preferisci atterrare sulla piattaforma con l'entrata oblunga, vai al **282**.



91

La freccia colpisce la creatura in mezzo al petto, ma non le procura alcun danno. Con un sordo *crack*, la punta rimbalza via e il dardo cade a terra. Non c'è tempo per un secondo attacco, perciò rinfili l'arco in spalla e sfoderi l'arma per il combattimento corpo a corpo. Sentendosi molto vicina alla vittoria, la creatura manda un garrulo squittio acuto, e poi avanza a balzi verso di te. Quando si trova a meno di tre metri da te, spalanca la bocca e ti sputa addosso un liquido bianco e bollente.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **333**.

Se non possiedi questa disciplina Superiore, vai al **287**.

92

Mancano soltanto un paio di metri all'arcata quando all'improvviso uno dei cani comincia ad abbaiare furiosamente.

"Un intruso!" grida una delle sentinelle Drakkar puntando un dito accusatore verso di te. Ti basta un attimo per estrarre l'arma e voltarti di scatto: sei pronto a combattere.

Le sentinelle balzano in piedi, armi alla mano, e avanzano minacciose verso di te.

"Per Sommerlund!" gridi mentre esse si avvicinano; poi ti lanci in avanti deciso a lottare fino alla morte.

Sentinelle Drakkar:
Combattività 35 — Resistenza 39

Se vinci questo combattimento, vai al **40**.

93

I tuoi potentissimi sensi ti avvertono che dietro l'arazzo ammuffito si trova un'entrata segreta; essi ti comu-

nicano anche che in quella sala nascosta si trova un' entità di origine magica la quale, per il momento, non sa che sei entrato nella cripta. Messo in guardia dalle tua facoltà Ramas, oltrepassi il sedile di legno, sfoderi con calma l'arma e te ne servi per scostare lentamente di lato l'arazzo. Come ti aspettavi, dietro l'arazzo si trova una porta chiusa a chiave. Da dietro la porta senti provenire suoni di voci distintamente non umane che sussurrano le parole di un incantesimo malvagio.

Se decidi di approfittare del 'fattore sorpresa' (i tuoi nemici, infatti, non sanno che ti trovi nella cripta) e di balzare di scatto nella sala e attaccare, vai al **176**.

Se invece preferisci non attaccare, puoi allontanarti dalla cripta andando al **7**.



94

Ad un tratto, ancora grazie ai tuoi sensi Ramas, intuisci che questa creatura è particolarmente vulnerabile al fuoco. Rinfoderi rapidamente l'arma e cerchi qualcosa con cui infiammare l'olio della vasca.

Se possiedi una Lanterna, una Torcia o una Scatola con l'esca, l'acciarino e la pietra focaia, vai al **223**.

Se non possiedi nessuno di questi oggetti, vai al 14.

95

Estrai l'arma con la mano destra, mentre con la sinistra sorreggi il tuo amico. Poi gli dici quello che i tuoi sensi hanno percepito, ovvero che molto probabilmente oltre l'entrata della tana qualcuno vi tenderà un'imboscata; ad ogni modo Banedon si dice d'accordo con il tuo piano: correndo il più velocemente possibile verso la piattaforma d'atterraggio, potreste avere buone possibilità di mettervi in salvo. Indichi quindi con il capo lo Zaldan appollaiato vicino alla piattaforma e, a bassa voce, dici a Banedon che sarà proprio quell'animale a portarvi fuori da Kaag. Con un lieve cenno del capo, il giovane fa segno d'avere compreso. Lentamente, cominciate ad avvicinarvi alla tana.

Avete fatto meno di cinque passi quando un rumore inaspettato ti fa alzare lo sguardo: con orrore, vedi che una grossa rete sta per cadere dal soffitto sulle vostre teste.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **27**.
Se è 5 o più, vai al **262**.

96

Facendo ricorso alle tue facoltà, riesci a far riaddormentare il Tigerwolf. Dapprima la bestia tenta di resistere, ma dopo qualche secondo cede ai tuoi comandi e ricade pesantemento all'indietro sul suo letto di paglia.

Piuttosto che tentare di aprire la porta, attraversi la stanza per esaminare la finestra: una griglia di grosse sbarre di ferro la attraversa in tutta la sua lunghezza ma, guardando più da vicino, vedi che le sbarre sono molto arrugginite. Le rimuovi senza difficoltà con un unico pugno ben assestato, ti infili nella finestra e scappi senza indugiare un attimo di più.

Vai al **329**.

97

Il tuo lancio non sortisce alcun effetto: l'arma colpisce la sfera soltanto di striscio, graffiandone la superficie, prima di cadere a terra. Imprecando contro la mala sorte, recuperi l'arma e provi ancora.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **216**.
Se va da 5 in poi, vai al **259**.

98

Dopo un lasso di tempo che a te sembra un'eternità, le sentinelle sollevano le lance, e immediatamente i sottili fasci di energia cessano di passare tra le due armi.

"Puoi entrare" dicono i due con voce impassibile; poi si fanno da parte, e le due massicce porte si aprono silenziosamente. Ti fai coraggio e ti avvii verso il fascio di luce purpurea che inonda l'entrata della sala.

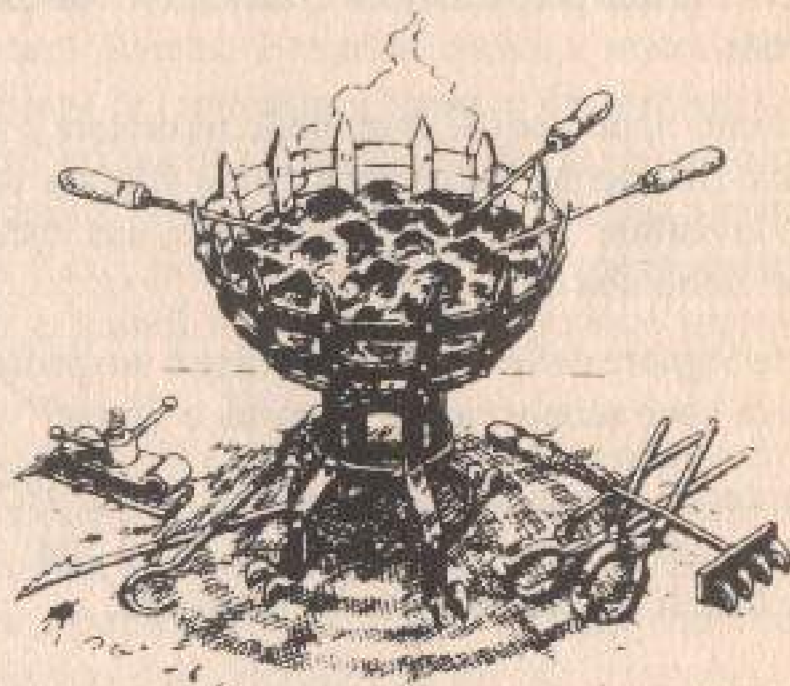
Vai al **186**.

99

Sfili rapidamente l'Arco dalla spalla ma, proprio mentre stai prendendo la mira, l'Akataz riesce a liberarsi dai brandelli di stoffa e si prepara a saltarti al petto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **334**.
Se è 5 o più, vai al **135**.



100

Oltre le macerie scopri una vasta sala edificata con dei blocchi di pietra lisci e lucidi color verde smeraldo. Al centro di questa sala misteriosa si trova una vasca di forma ovale, colma d'acqua limpidissima; la superficie dell'acqua è illuminata da una miriade di deboli

fiammelle verde chiaro, che illuminano di riflessi verdi le pareti della sala, ma non mandano alcun calore.

Mentre ti avvicini alla vasca, hai modo di notare nella parete di fronte a te un grande mosaico di pietre scintillanti, rappresentante una creatura simile ad un polipo, con due enormi occhi bulbosi, un becco adunco e dodici lunghi tentacoli. Proprio sotto il mosaico vi è un'ampia arcata chiusa da una lastra di metallo, anch'essa color verde smeraldo.

I tuoi sensi percepiscono chiaramente la fortissima concentrazione di magia che permea la sala, e tu sfoderi l'arma preparandoti a difenderti in caso di pericolo.

Un attimo dopo vedi le fiammelle tremolare e la superficie dell'acqua incresparsi come sfiorata da una mano invisibile. Poi, improvvisamente, una voce profonda rimbomba da dietro l'arcata.

"Quale Signore delle Tenebre di Kaag è tuo padrone?" tuona la voce sconosciuta. "Zagarna o Slutar?"

Se decidi di rispondere "Zagarna", vai al **157**.
Se decidi di rispondere "Slutar", vai al **204**.
Se decidi di non rispondere, vai al **193**.

101

L'Ashradon crolla a terra con uno schianto tremendo, e le sue ali, simili a quelle di un grande pipistrello, sbattono contro uno dei bracieri; il braciere si rovescia, e i carboni ardenti in esso contenuti si spargono per tutta la sala. Uno di questi atterra sulla manica di Banedon, e la sua tunica prende parzialmente fuoco; ti affretti a estinguere le fiamme per evitare che il tuo amico rimanga ustionato.

Sollevi un'altra volta Banedon, te lo rimetti in spalla e ti affretti ad uscire dalla sala; prosegui lungo il tunnel per quasi un miglio e poi arrivi in un'altra sala, dalla quale otto corridoi, bassi e stretti, si dipartono in altrettante direzioni. Guardi le imboccature dei corridoi, e un antico timore si impossessa del tuo spirito: il timore di non uscire mai più vivo da Kaag.

Servendoti delle tue innate facoltà curative, cerchi ancora una volta di fare riprendere i sensi a Banedon. Ricordi che una volta, nel corso di una lezione al monastero Ramas, Banedon riuscì a materializzare una visione del monastero stesso e dei territori circostanti. C'eri anche tu, nella tua stanza, piccolo come un soldatino vivente. Se Banedon riuscisse a materializzare Kaag, potresti localizzare la vostra posizione attuale e quindi individuare la direzione giusta per fuggire.

Chiami a raccolta le tue facoltà, posi le mani sul petto di Banedon e fai confluire la tua energia vitale direttamente nel suo cuore. (Perdi 3 punti di Resistenza.) A poco a poco il giovane mago riprende conoscenza; rivitalizzato dall'energia che gli hai trasmesso, egli riesce a soddisfare la tua richiesta. Sul pavimento della sala, vedi materializzarsi una visione tridimensionale di Kaag. Lentamente la visione si allarga, fino a quando vedi due piccole figure - una distesa a terra, l'altra inginocchiata a fianco della prima - in una delle sale ai piani superiori della cittadella. Le riconosci immediatamente: siete tu e Banedon. La visione si fa con-

fusa e poi scompare, ma tu hai fatto in tempo a capire qual è la via più rapida e diretta per uscire.

Il tunnel che si diparte verso sud porta direttamente a una tana degli Zaldan dotate di piattafroma di atterraggio, che si trova sopra la Porta Sud. È da lì che decidi di lasciare la cittadella, nello stesso modo in cui sei entrato: per via d'aria.

Sicuro che il successo della tua missione sia ormai a portata di mano, aiuti Banedon ad alzarsi in piedi, e insieme vi avviate verso il tunnel.

Vai al **267**.

102

Con tuo grande disappunto vedi la freccia passare in mezzo alle zanne ricurve della belva e proseguire la sua traiettoria senza arrecare danno alcuno. In un paio di secondi la bestia ti sarà addosso: ti affretti a liberarti dell'arco e a sfoderare l'arma. L'arco cade giù dal ponte in mezzo alle fiamme del fossato sottostante (cancellalo dalla Lista delle armi). Imprecando contro la mala sorte, ti prepari a combattere la fiera fino alla morte.

Gnagusk:

Combattività 41 Resistenza 45

Se vinci, vai al **247**.

103

Il getto di liquido incandescente ti colpisce in pieno viso e ti fa cadere a terra. Purtroppo le tue Arti Ramastan della Difesa non bastano a proteggerti del tutto dagli effetti di questa sorta di fuoco liquido: perdi 8 punti di Resistenza.

Se riesci a sopravvivere alle terribili ferite, devi affrontare la creatura al **39**.



104

Sempre guardandoti attorno con attenzione, imbocchi un sudicio vicolo laterale che si addentra sempre di più nel cuore di Kaag. Dopo qualche minuto raggiungi una strada più larga, coperta di una fanghiglia salmastra nella quale affondi fino alle caviglie. Alla fine della strada vi è una piazza deserta, dove vedi un intrico di tubi di ferro arrugginito che sbucano da una fossa del terreno; getti potenti di vapore biancastro fuoriescono sibilando dalle fessure e dalle crepe dei tubi. Poco più in là, tra le rovine, un grande falò illumina di un sinistro bagliore giallastro l'intera zona, e tutt'attorno, sulle pareti delle case, si intrecciano grandi ombre nere provocate non solo dalla danza delle fiamme, ma anche da alcuni Kraan che volano lenti e minacciosi sopra i tetti degli edifici.

Stai osservando le creature alate che si tuffano in picchiata fino a sfiorare il suolo per poi risalire nel

cielo denso di fumo e di vapori, quando d'un tratto i tuoi sensi Ramastan della Divinazione avvertono la presenza di un pericolo. Senti che una creatura ostile si sta avvicinando, una creatura che si serve di poteri psichici per controllare l'area circostante.

Se preferisci evitare questa creatura entrando in uno degli edifici in rovina che circondano la piazza, vai al **349**.

Se invece vuoi allontanarti dalla piazza, vai al **4**.

105

Provato dalla fatica e dolorante per le ferite riportate, barcolli e cadi a terra accanto al possente Zavaghar. Cadak ride come un pazzo e grida alla sua creatura di finirti rapidamente. La bestia si leva sulle gambe posteriori, pronta a colpirti, ma all'improvviso, proprio nell'attimo in cui essa raggiunge la massima estensione, il suo corpo si irrigidisce e i suoi movimenti si fanno goffi e legati.

"Uccidi quella bestiaccia, Lupo Solitario!" mormora Banedon, e le sue parole si formano lentamente nella tua testa. *"Non posso tenerla così a lungo"*.

Lanci un'occhiata al tuo amico e vedi che la sua mano tremante è tesa verso lo Zavaghar. Stimolato dal suo coraggio, ti scuoti di dosso la fatica e affondi con impeto l'arma nel ventre esposto della bestia, ferendola a morte proprio un secondo prima che l'effetto dell'incantesimo di Banedon *Immobilizzazione* finisca.

Vai al **248**.

106

La temperatura sale mano a mano che scendi la rampa di scale, ma grazie alle tue Arti Ramastan della Difesa riesci a sopportare lo sbalzo senza difficoltà. Le scale terminano davanti a un'ampia sala con pareti in pietra, dalle quali si irradia un misterioso bagliore rosso cupo; l'arredamento si compone di tavoli, poltrone, tendaggi e tappeti, tutti del medesimo colore.

Stai attraversando la sala con l'intenzione di imboccare il tunnel che si trova sul lato opposto quando, improvvisamente, in una delle pareti si apre un pannello nascosto da dietro il quale vedi sbucare due imponenti creature dalla pelle coriacea. Le riconosci immediatamente: sono due Xaghash, Signori delle Tenebre di grado minore e fedeli servitori del dio Naar.

Stanno discutendo animatamente tra di loro e in un primo momento non si accorgono di te, ma dopo qualche secondo i loro sensi percepiscono la presenza della parte spirituale del tuo essere. Ciò ha il potere di scatenare in loro una furia cieca e violentissima: con una facilità che la dice lunga sulla loro forza fisica, i due Xaghash cominciano a scansare via tavoli e poltrone e ad avanzare minacciosamente verso di te.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **62**.

Altrimenti, vai al **263**.

107

I tuoi sensi Ramas ti avvertono che la strada di sinistra termina in un vicolo cieco. Imbocchi perciò quella di destra e ti allontani rapidamente. I Cavalieri della Morte ti sono alle calcagna ma, confidando nella tua

perfetta forma fisica, sei quasi certo di poterli seminare in breve tempo. Purtroppo, però, le tue speranze subiscono un duro colpo quando, girato un angolo, vedi un alto mucchio di macerie - i resti di una torre di guardia - che ti blocca la strada.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **22**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **232**.



108

Indietreggi di qualche passo, sollevi lo sguardo e concentri la tua attenzione sulla sfera. Formuli mentalmente le parole dell'incantesimo di battaglia dei Maghi Anziani *Schegge* e, con un unico battito d'occhi, fai partire l'energia verso il centro della sfera.

Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è meno di 15, vai al **23**.

Se è 15 o più, vai al **296**.

109

Grazie alle tue facoltà Ramas di mimetizzazione, riesci ad attraversare la stanza senza che gli Akataz fiutino il tuo odore. Oltrepassi l'arcata e prosegui la ricerca del tuo amico Banedon.

Vai al **304**.

110

Corri il più velocemente possibile verso la sezione più fredda del tunnel, ma sfortunatamente inciampi e cadi a terra. Al contatto con il pavimento di metallo incandescente i palmi delle mani e le ginocchia rimangono ustionati e si coprono di vesciche: perdi 3 punti di Resistenza.

Quando infine raggiungi la parte più fredda del tunnel, vedi nella parete destra una ripida scala che conduce in una stanza al piano superiore. Si tratta di una vasta sala dal soffitto a volta, nella quale è esposta una fornitissima collezione dei più lugubri trofei immaginabili, tutti appesi alle pareti o esibiti in contenitori di vetro: teschi di strane creature sono in bella mostra accanto a pelli conciate o scurite e ad ossa incastonate di gioielli. Un oggetto in particolare attira la tua attenzione: una statuetta che rappresenta il Signore delle Tenebre Zagarna.

Se decidi di prendere questa Statuetta di Zagarna, segnala sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che porti nello Zaino. Se hai già il massimo di oggetti, devi rinunciare a uno di essi in favore della statuetta.

Per proseguire, vai al **209**.

111

Il guerriero Drakkar sbatte violentemente la testa sul selciato e perde i sensi; lamentandosi a voce alta e mettendosi a quattro zampe, egli armeggia con la mano all'altezza del collo cercando di afferrare un oggetto che pende da una catena. Devi assolutamente fare qualcosa per fermarlo; è solo questione di secondi, poi troverà quello che sta cercando e riuscirà a dare l'allarme.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **159**.

Se non possiedi un Arco, o preferisci non usarlo, vai al **25**.



112

Stai disperatamente cercando di trovare un punto d'appoggio quando senti il caratteristico e metallico *stiingg* della fune di un arco che viene allentata. Un attimo dopo qualcosa di duro si conficca nel mezzo della tua schiena, ma fortunatamente lo Zaino ti ha fatto da scudo e ti ha risparmiato una ferita mortale.

Con la forza della disperazione trovi finalmente qualcosa a cui aggrapparti, ti rimetti rapidamente in piedi e riprendi la salita. Solo dopo aver raggiunto la cima ed essere passato sull'altro versante ti rendi conto che la freccia ha danneggiato irreparabilmente uno degli Oggetti dello Zaino.

Cancella dalla tua lista degli Oggetti dello Zaino l'oggetto numero 3.

Per proseguire, vai al **337**.

113

Sei appena rientrato nella sala quando un secondo fascio d'energia si schianta proprio sotto l'arcata del tunnel. L'impeto dell'esplosione ti fa cadere a terra assieme a Banedon: perdi 2 punti di Resistenza.

La caduta, però, riesce a risvegliare Banedon dal suo torpore, e, sebbene egli sia ancora troppo debole per parlare, riesce ad aprire gli occhi e a comunicare telepaticamente con te.

"Conosco questa stanza..." dice, *"...sono stato qui altre volte. Guarda laggiù... la statua che si trova dall'altra parte. Troverai una levetta nascosta nel suo fianco. La levetta apre una porta segreta. Presto..."*

Guidato dalle indicazioni di Banedon, scopri che c'è davvero una levetta nel punto in cui lui ti ha detto. La tiri immediatamente, e un pannello nella parete di pietra scivola all'indietro a rivelare un'alcova segreta e una rampa di scale che scende nell'oscurità. Dal tunnel il rumore dei passi ti avverte che i Drakkar si stanno facendo sempre più vicini, perciò, senza esitare un attimo di più, ti rimetti in spalla il tuo amico e ti affretti nell'alcova.

Vai al **220**.

114

Sollevi il coperchio di uno degli scrigni e controlli prudentemente il contenuto. Vieni investito da un tanfo insostenibile che ti fa lacrimare gli occhi e ti serra la gola; lasci andare immediatamente il coperchio e ti guardi attorno. I bauli e i sacchi non contengono nulla di interessante, ma in un'altra cesta scopri i seguenti oggetti (alcuni dei quali potrebbero esserti utili durante la tua missione):

Corda
Lanterna
Vaso d'Argento
Fischietto
Chiave di Bronzo
Chiave Nera
Martello
Cibo a sufficienza per due Pasti

Se decidi di tenere qualcuno di questi oggetti, ricordati di segnarli tra gli Oggetti dello Zaino sul tuo Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **224**.

115

Le scale sembrano salire all'infinito. Malgrado tu abbia perso il conto dei piani che hai passato, continui a salire fino a quando, dopo un'ora circa, non senti il bisogno di fermarti per riprendere fiato. A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Alla fine delle scale imbocchi un tunnel che conduce in una sala, la cui entrata è bloccata da un'enorme statua rovesciata su un fianco. La statua è andata in pezzi al momento dell'impatto, e il tratto finale del tunnel è ingombro di grossi massi di pietra. L'idea di dover ridiscendere tutte le scale che hai appena salito con tanta fatica ti fa quasi star male; per entrare nella sala, quindi, devi sgombrare l'entrata dalle macerie.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Ora togli 1 al numero che hai estratto. Il numero così ottenuto corrisponde ai punti di Resistenza che perdi per la fatica. (Se hai estratto 0 o 1, non perdi punti di Resistenza.)

Per proseguire, vai al **100**.



116

Riconosci immediatamente la sfera di vetro posata sull'altare. È identica a quella che hai veduto nella sala dell'Arcidruido Cadak a Mogaruith e attraverso la quale egli comunicava con il signore di tutti i mali, Naar, dio delle Tenebre. Fissi lo sguardo sulla superficie liscia della sfera, e senti un brivido gelido scenderti lungo la spina dorsale: è come se stessi fissando in viso Naar stesso.

Se vuoi tentare di distruggere la sfera, vai al **208**.
Se invece preferisci allontanarti dal tempio, vai all'**86**.

117

Abbassi la testa, e il cubo sfreccia sopra la tua spalla, andandosi a schiantare contro la parete dietro di te. Al momento dell'impatto vi è una tremenda esplosione; un potente fascio di fiamme crepitanti erompe dai resti del cubo di granito, e frammenti di pietra, affilati come aghi, si conficcano nella tua schiena. I tuoi fulminei riflessi ti hanno risparmiato dalle ferite più gravi, ma perdi ugualmente 4 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **72**.

118

Raggiungi velocemente il Vordak in fuga e sfoderi l'arma, preparandoti a finirlo. La creatura guarda dietro a sé e, proprio nell'attimo in cui stai abbassando l'arma per staccargli la testa, solleva una mazza di ferro nel tentativo di parare il tuo attacco. Il Vordak riesce a deviare il colpo, ma tu risollevi immediatamente l'arma per attaccarlo di nuovo.

Vordak:

Combattività 22 Resistenza 28

Se vinci questo combattimento in tre scontri o meno, vai al **79**.

Se vinci, e il combattimento dura più di tre scontri, vai al **284**.

119

Anche l'ultimo dei quattro Drakkar cede sotto i tuoi colpi, ma, nel cadere a terra, si aggrappa con una mano alla tua tunica; per liberarti dalla sua presa sei costretto ad aprire una ad una le dita irrigidite. Cerchi di farlo il più in fretta possibile, perché alle tue spalle gli altri trenta guerrieri si stanno armando rapidamente.

Riesci infine a strappare la stoffa della tua tunica dalla sua stretta, quando noti che il guerriero indossa un braccialetto al quale è appesa una chiave di bronzo che scintilla debolmente alla luce delle torce. Se decidi di prendere questa Chiave di Bronzo, segnala nel tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti dello Zaino.

Le grida irate dei Drakkar echeggiano per tutta la sala mentre scavalchi i corpi dei loro compagni uccisi e ti affretti lungo il tunnel che si trova oltre l'arcata.

Vai al **304**.



120

La sfera comincia ad oscillare incontrollabilmente. Delle crepe sottili compaiono sulla sua superficie, poi vedi alcune scintille, e infine la sfera si spacca in due. Immediatamente la cortina di luce che teneva prigioniero Banedon scompare.

Vai al **188**.

121

Mentre il Kraan si avvicina alla piattaforma di acciaio, fai passare una gamba oltre il collo della bestia e ti

prepari a saltare. Con agilità felina, balzi giù dalla groppa della bestia prima ancora che essa sia atterrata sulla piattaforma e attraversi di corsa l'arcata. Hai appena varcato l'entrata quando due guerrieri Drakkar con in mano i paramenti per i Kraan ti si parano improvvisamente davanti, ma grazie alla tua astuzia, ai tuoi fulminei riflessi e alle tue capacità di mimetizzazione riesci a non farti scoprire. Mentre i Drakkar escono nelle piattaforme per bardare i grandi volatili, tu corri verso la parte posteriore della tana, da dove una scala a chiocciola si diparte sia verso i piani superiori che verso quelli inferiori.

Se decidi di salire le scale fino ai piani superiori, vai al **31**.

Se invece preferisci scenderle ai livelli inferiori, vai al **217**.

122

Ti ricongiungi al tuo corpo solo qualche attimo prima che la creatura ti attacchi, ma lo shock per la rapidità del passaggio ti impedisce di agire immediatamente: perdi 3 punti di Resistenza.

Estrai l'arma e ti prepari a respingere l'attacco della belva, che sta attraversando il ponte levatoio e sta puntando dritta verso di te: ha le fauci spalancate, e le due lunghe zanne ricurve scintillano alla luce delle fiamme come scimitarre affilate.

Gnagusk:

Combattività 41 Resistenza 45

Se vinci questo combattimento, vai al **325**.

123

Segui con cautela il gruppo di Giak attraverso il labirinto di vicoli e stradine laterali, nascondendoti nel buio di qualche porta o dietro ai mucchi di detriti. Raggiungi infine un ampio viale, a bordo del quale scorre un fiumiciattolo d'acqua salata e acida. La pattuglia oltrepassa il ponte di legno che attraversa il corso d'acqua ed entra in un edificio a due piani con il tetto piatto. Due Giak, che indossano le uniformi arancioni con l'emblema della scimitarra insanguinata, fanno la guardia nei pressi dell'entrata. Da lontano senti provenire indistinti rumori di battaglia.

Osservi attentamente l'edificio e le sentinelle Giak: l'entrata principale sembra ben difesa, ma in fondo a un vicolo laterale che fiancheggia l'edificio vedi un altro accesso apparentemente incustodito: una scala di ferro sale fino al piano superiore, dove si trova l'entrata.

Se decidi di ispezionare la seconda entrata, vai al **273**.

Se invece non vuoi avvicinarti all'edificio, puoi allontanarti da questa zona di Kaag andando al **171**.

124

Dall'altra parte della strada, proprio di fronte al tuo nascondiglio, vedi una torretta quadrata dal tetto piatto, una delle molte che fiancheggiano il viale d'accesso. Sul tetto della torretta un gruppo di Kraan è intento a divorare alcuni resti di carne lasciata lì dalle sentinelle Drakkar. Concluso il loro pasto, i Kraan riprendono il volo e tornano nelle loro tane, situate nella parte più alta delle mura esterne della cittadella. Alcu-

ni di essi vengono montati da guerrieri Drakkar e da altri soldati, e condotti verso alcune piattaforme di atterraggio che si protendono, simili a sottili lingue d'acciaio, dalle entrate delle tane.

Stai osservando la scena quando ti viene un'idea: se riuscissi a montare uno di quei Kraan, potresti tentare di penetrare nella cittadella attraverso le piattaforme di atterraggio.

Il piano è audace e pericoloso, ma sei deciso a portarlo a termine. Esamini con attenzione la torre di fronte a te e noti che vi sono due vie d'accesso che conducono al tetto. Puoi salire una rampa di scale che dalla strada sale direttamente sul tetto, oppure puoi tentare l'arrampicata del muro.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **237**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **149**.



125

Metti via la freccia e rinfili in spalla l'arco. Sentendosi vicina alla vittoria finale, la creatura emette uno strillo acuto e balza in avanti; si trova a meno di tre metri da te quando spalanca la bocca e ti sputa addosso un liquido bianco e bollente.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **333**.

Se non possiedi questa disciplina Superiore, vai al **287**.



126

Più ti inoltri in questo tunnel, più la sensazione di pericolo aumenta. Le pareti, il pavimento e il soffitto sono grigi e lisci, e all'apparenza del tutto innocui; eppure non riesci a toglierti di dosso quello strano presentimento di pericolo; anzi, ad un certo punto esso diventa così forte che sei costretto a fermarti. Stai per sfoderare l'arma, ma prima che tu abbia il tempo di farlo, uno strano rumore proveniente dal soffitto attira la tua attenzione.

Alzi lo sguardo e con orrore vedi tre grandi dischi di gelatina che si staccano dal soffitto e scendono verso di te. Ogni disco è dotato di due sottili zanne simili a quelle dei serpenti, dalle quali fuoriesce una densa sostanza altamente velenosa. Riconosci immediatamente le due temibili creature: sono Plaak, strumenti di morte impiegati dai Nadziranim contro i loro nemici.

Nel tentativo disperato di evitare il loro morso velenoso, ti tuffi di lato e cadi per terra. Estrai l'arma e ti prepari a difenderti, mentre i Plaak rimbalzano sul pavimento, pronti a balzarti sul petto.

Plaak:
Combattività 39 Resistenza 20

Queste creature sono immuni a qualsiasi tipo di attacco psichico.

Puoi evitare questo combattimento dopo tre scontri andando al **138**.

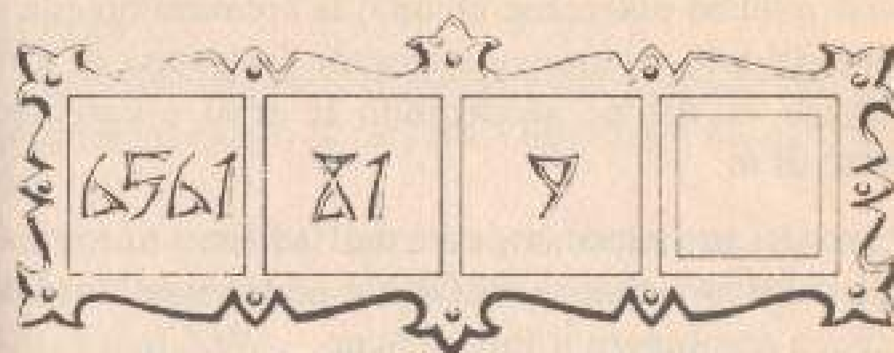
Se vinci questo combattimento, vai al **285**.

127

Con cautela, entri nel raggio d'azione della colonna di luce, e immediatamente ti senti sollevare nel vuoto. Fasce intermittenti di oscurità sfilano rapide davanti ai tuoi occhi mano a mano che sali: sono i diversi piani della cittadella. Poi la velocità cala, e dopo qualche secondo il moto ascensionale cessa del tutto. La colonna di luce svanisce, e tu ti ritrovi in piedi su un piedistallo di metallo, nel mezzo di una sala con il soffitto a cupola. Davanti a te vedi una massiccia porta di ferro, a fianco della quale si trova una piccola rampa di scale che scende ai piani inferiori.

Ti avvicini alla porta e noti che è chiusa da un pesante chiavistello. Sul chiavistello è incisa una sequenza di numeri, ed ogni numero è racchiuso all'interno di un riquadro: si tratta senza dubbio di un lucchetto a combinazione. Nella sequenza, uno dei numeri è mancante. Battendo nel riquadro vuoto il numero giusto di volte, il lucchetto si aprirà.

Studia con attenzione la sequenza di numeri. Quando pensi di avere capito qual è quello mancante, vai al paragrafo contrassegnato dal numero che hai dato come risposta.



Se la tua soluzione non è corretta, o se non sei in grado di risolvere l'enigma, vai al **43**.

128

Con un ruggito spaventoso, la mastodontica bestia ti salta addosso nel tentativo di impalarti con i suoi lunghi denti simili a pale. Ti scansi di lato e la colpisci prima che abbia il tempo di parare il tuo attacco. Il tuo colpo apre un solco nel fianco della creatura, ma la ferita non è molto profonda, e di certo non basta a fermare il suo attacco. Per la seconda volta, la belva carica verso di te.

Zavaghar:
Combattività 52 Resistenza 60

Se nel corso di questo combattimento il tuo punteggio di Resistenza scende sotto i 12 punti, non proseguire il combattimento. Vai invece al **105**.

Se il tuo punteggio di Resistenza non scende sotto i 12 punti e se vinci il combattimento, vai al **248**.

129

Fai ricorso alle tue facoltà Ramastan dello Scudo Ramas per non venire individuato, ma il Vordak percepisce la presenza di una resistenza mentale là dove non dovrebbe essercene alcuna; la creatura manda un grido stridulo, e immediatamente la truppa di Giak risponde all'ordine sfoderando le armi e caricando contro di te.

Sicuro del tuo successo, esci dall'edificio in rovina e sfidi i tuoi avversari - sei Giak e un tenente Vordak - deciso a respingere il loro attacco.

Vordak e pattuglia di Giak:
Combattività 37 Resistenza 40

Se vinci questo combattimento, vai al **79**.

130

Un'ondata di nausea ti fa cadere in ginocchio: quando ti ha graffiato il viso, la creatura infernale ha iniettato nel tuo sangue un virus mortale che è entrato immediatamente in circolazione. Fai subito ricorso alle tue Arti Superiori nel tentativo di limitare i danni arrecati dal morbo, ma il tuo sangue è già infetto. Scosso da tremiti incontrollabili e madido di sudore, ti pieghi su te stesso e cadi a terra, mentre una seconda ondata di nausea prosciuga anche le tue ultime energie.

Se possiedi un po' di Oede, vai al **306**.
Altrimenti vai al **49**.

131

La freccia colpisce la sfera nel mezzo, ma la forza dell'impatto non basta a spostarla. Il potere che tiene prigioniero Banedon rimane intatto, e tu sei costretto a escogitare un altro modo per liberarlo.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **69**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **108**.

Se non possiedi queste Arti Superiori, o non hai ancora raggiunto il grado di Grande Guardiano Ramas, vai al **338**.

132

Fissi l'Helghast in gesto di sfida. La creatura sogghigna crudelmente, rivelando due zanne affilate che fuoriescono dalla mascella inferiore; poi emette uno strillo inumano carico d'odio e di disprezzo, ti guarda con occhi rossi e scintillanti come carboni ardenti, e avanza verso di te con fare sicuro. Fissi in volto l'orribile creatura e chiami a raccolta tutta la tua forza psichica e mentale. I tuoi poteri concentrati danno origine ad una sfera d'energia che attraversa la sala come una meteora e colpisce l'Helghast in pieno petto. L'impatto è talmente violento che la creatura prima viene sollevata in aria, e poi precipita nel fossato di fiamme lanciando un grido agghiacciante che echeggia per tutta la sala.

I due guerrieri Drakkar rimangono paralizzati per lo stupore: fissano a bocca aperta il fuoco che sta lentamente consumando il corpo dell'Helghast; si scambiano occhiate nervose, timorosi di fare la stessa fine, ma anni di combattimenti e di ferrea disciplina hanno

temprato i loro spiriti: abituati a non indietreggiare di fronte al pericolo, sollevano le spade e avanzano verso di te come due macchine da guerra progettate per uccidere.

Veterani Drakkar:

Combattività 30	Resistenza 35

Se vinci, vai al **340**.

133

Arrivi in una sala circolare. Vedi un enorme buco nel soffitto, ed un altro buco delle stesse dimensioni nel pavimento. Ti avvicini con cautela e osservi questa specie di buio camino. Il camino attraversa molti piani della cittadella, sia verso l'alto che verso il basso, e i suoi bordi sono ricoperti da grossi rampicanti simili all'edera; alzi lo sguardo e noti che dal buco nel soffitto pendono dei viticci coperti di spine.

Se decidi di arrampicarti su questi viticci e salire nei piani superiori della cittadella, vai al **288**.

Se invece preferisci ignorare il camino e proseguire lungo il tunnel adiacente, vai al **59**.

134

Pronunci le parole del *Contro-incantesimo*, e immediatamente la barriera protettiva di energia scompare. Un attimo dopo anche le bacchette dei Liganim esplodono, uccidendoli all'istante. Sfortunatamente per loro, infatti, il tuo contro-incantesimo ha rovesciato l'energia latente delle bacchette, che da armi potenti si sono così trasformate in strumenti di morte.

Il violento boato delle due esplosioni paralizza l'altro Liganim che stava fuggendo; questi si ferma poco prima di imboccare l'arcata, si volta verso di te e ti fissa - i lineamenti del viso sfigurati dal terrore - mentre corri verso di lui con l'arma pronta a colpire. Ed è proprio la paura di morire a finirlo, un'emozione troppo forte che il suo debole cuore non riesce a reggere.

Vai al **207**.

135

La tua freccia si conficca nella spalla dell'Akataz, ma non riesce a fermare il suo attacco. Incurante della ferita, l'Akataz ti balza addosso, facendoti cadere a terra, e affonda le terribili fauci schiumanti di bava nel tuo collo indifeso.

Akataz (ferito):

Combattività 20	Resistenza 22

Questo mastino da combattimento è particolarmente sensibile agli attacchi psichici. Se sei in grado e se decidi di usare le tue armi mentali, raddoppia i punteggi ai quali i tuoi attacchi psichici ti danno diritto.

Se vinci questo combattimento in quattro scontri o meno, vai al **13**.

Se vinci e il combattimento dura più di quattro scontri, vai al **264**.

136

Facendo ricorso alla tua Arte Ramas, concentri la mente su uno dei cinque Kraan, l'unico dotato di sella e di redini. Gli altri quattro abbandonano il loro pasto

e si levano in volo non appena ti muovi ma, grazie ai tuoi potenti comandi, quello che ti interessa resta sul tetto.

Ti avvicini e stai per prendere le redini quando improvvisamente il Kraan si spaventa, comincia a sbattere freneticamente le ali nel tentativo di scacciarti e poi prende il volo. Balzi in avanti e ti afferri al suo collo mentre la creatura si allontana dalla torretta e sale nel cielo. Tenti disperatamente di issarti in sella, mentre il Kraan continua a salire velocemente.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo attuale punteggio di Resistenza è 20 o più, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se il tuo attuale punteggio di Resistenza è meno di 10, togli 2. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **16**.
Se va da 4 in poi, vai al **249**.

137

Alla fine la sentinella perde la pazienza. Estrae il pugnale e si china in avanti per squarciare il sacco, costringendoti a spostarti di lato e sfoderare l'arma. Le sentinelle capiscono che non sei affatto un Drakkar, e immediatamente danno l'allarme: "Un intruso!"

I due guerrieri sollevano le lance, e una scarica d'energia di origine magica erompe dalle punte ingioiellate. Fasci di luce purpurea si inarcano verso il tuo corpo e penetrano nel tuo petto; l'impatto è talmente forte che vieni scagliato all'indietro di parecchi metri. Il dolore è lancinante, ma ugualmente riesci ad alzarti in piedi per affrontare le due sentinelle. Purtroppo, però, l'allarme è stato ormai lanciato, e in pochi minuti il corridoio pullula di Giak e di guerrieri Drakkar. Lotti con coraggio e ammazzi più di cinquanta avversari, ma dopo qualche minuto di feroce combattimento le forze cominciano a venirti meno. La folla inferocita di Drakkar e Giak ti è addosso, e tu non puoi nulla contro di loro.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.



138

Abbandoni la lotta e corri giù per il tunnel senza nemmeno guardarti indietro. A quella velocità, i Plaak non sono in grado di inseguirti, e nel giro di qualche minuto sei riuscito a seminarli.

Il tunnel prosegue per diversi metri e poi termina davanti ad una sala circolare. La sala è completamente vuota, tranne che per una scala di ferro arrugginito, precariamente sistemata su una parete, che collega questo piano a quello superiore attraverso un foro nel soffitto. Non vedendo altra uscita, ti dirigi verso la scala e cominci a salire con cautela, facendo bene

attenzione a non cadere quando posi i piedi sui pioli arrugginiti.

Arrivato in cima, ti ritrovi in un corridoio il cui pavimento è cosparso di ossa umane: resti di scheletri si mescolano a teschi dalle bocche spalancate che sembrano ancora mantenere espressioni di paura e dolore. I residui psichici del terrore provato dalle vittime fanno vibrare i tuoi sensi con grande intensità. Con il cuore in subbuglio, avanzi nel corridoio ingombro di resti, facendo ben attenzione a non calpestare le ossa per non fare rumore. Hai fatto solo pochi passi quando una vista inaspettata ti costringe a fermarti.

Vai al **218**.

139

Ti scansi di lato, e il liquido passa sopra la tua spalla, andando a cadere sul pavimento di marmo. Alcune goccioline d'acido schizzano sul tuo viso e sul mantello, ma la tua Arte Superiore della Difesa ti protegge dalla loro azione corrosiva.

Scosso, ma deciso a sconfiggere il polipo gigante, ti alzi in piedi e ti prepari ad affrontarlo ancora una volta.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **243**.
Altrimenti, vai al **192**.

140

Afferri la lancia e ti accorgi che nell'asta di legno la sentinella ha inciso tre fessure, ciascuna a indicare una delle vite stroncate da quest'arma crudele. (Se decidi di tenere questa lancia, ricordati di annotarla nella lista delle Armi.)

Spingi la pesante porta di ferro e osservi il guerriero Drakkar che percorre un corridoio, raggiunge una rampa di scale e comincia a scendere al piano inferiore. Entri anche tu e ti avvii rapidamente verso le scale. Ti avvicini alla rampa e vedi un pianerottolo che dà sul piano sottostante, buio e cavernoso. Alla tua destra, a livello della parete, vi è una porta di legno di quercia.

Ti avvicini alla balaustra, posi le mani sulla ringhiera e guardi in basso.

Vai al **47**.

141

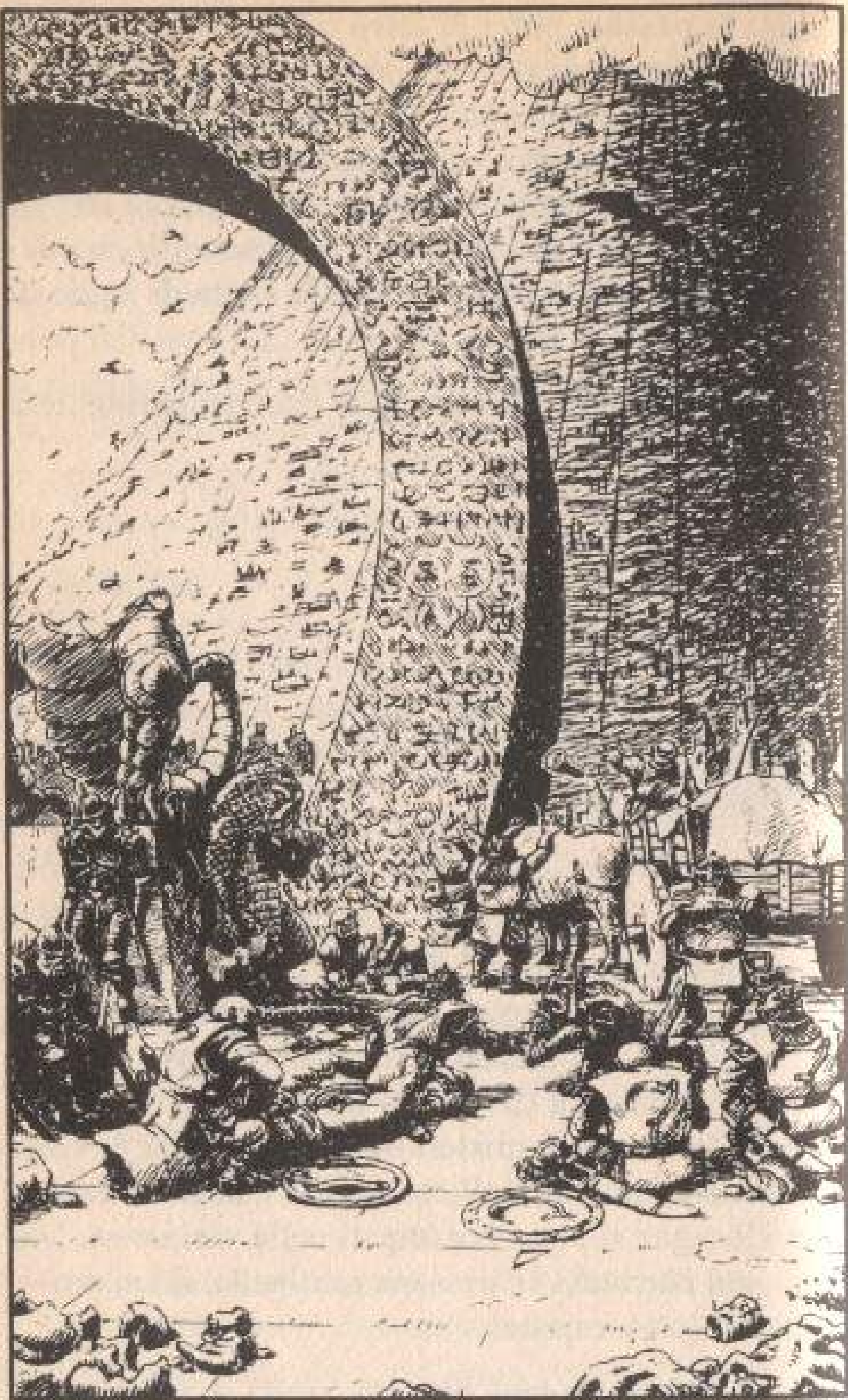
I tuoi sensi ti comunicano che la chiave in tuo possesso è proprio quella che apre la porta. Prendi la chiave dallo zaino, la inserisci nel lucchetto, tiri il chiavistello e oltrepassi la porta.

Vai al **328**.

142 *(fig. 7)*

La strada prosegue per un breve tratto e poi confluisce in una piazza, nel mezzo della quale si trova un arco a forma di ferro di cavallo in metallo blu, adorno di rune e altri simboli misteriosi. Una dozzina di Giak visibilmente provati dalla battaglia, qualche Drakkar e un Gourgaz si sono accampati nelle vicinanze. Dal momento che non vi è nessuna sentinella, il tuo arrivo passa del tutto inosservato.

Oltre l'accampamento nemico, riesci a scorgere in lontananza la base della cittadella di granito. È una vista che incute timore, una piramide di pietra nera,



(fig. 7) Giak e guerrieri Drakkar stanno riposando.

alta più di tre chilometri, che si leva dal terreno e domina le strade di Kaag simile al becco aguzzo di un enorme sparviero.

Dopo qualche attimo un carro in pessime condizioni, trainato da due brutte creature simili a buoi, entra sobbalzando nella piazza. Il Giak alla guida del carro tira le redini, solleva un telone grezzo gettato con noncuranza sopra le travi di ferro della parte posteriore del carro e ne scopre così il carico: ammassati l'uno sull'altro, vedi dei grandi pezzi di carne verdastra che colano sangue denso e scuro. Senza troppe cerimonie, il Giak lancia la carne ai soldati esausti, i quali si affrettano a divorarla con ingordigia. È una scena poco piacevole, soprattutto perché la carne data in pasto alle truppe altro non è che carne di Giak macellata di fresco.

Vai al **250**.

143

La freccia colpisce la sfera nel mezzo e la spacca in due. Vi è un'esplosione di luce, poi le pareti d'energia luminosa che tenevano prigioniero Banedon cominciano a spegnersi, fino a estinguersi del tutto.

Vai al **188**.

144

Il Gourgaz, seguito dalla sua scorta di malconci guerrieri Giak, attraversa una zona larga più o meno un miglio e piena di edifici in rovina, e poi imbocca un'ampia via sgombra di detriti e di macerie, nella quale è molto difficile nascondersi. Ti fermi e osservi il gruppo che si allontana lentamente; non volendo

correre il rischio di venire scoperto, decidi di abbandonare la strada e di proseguire tra le rovine. Ti bastano pochi minuti per capire perché il Gourgaz ha condotto i suoi Giak in mezzo alla strada: il terreno di questa zona della città è particolarmente pericoloso, punteggiato da fosse profonde e da buche nascoste da travi marcite, da erba e da sottilissimi strati di gesso. D'un tratto calpesti innavvertitamente una di queste coperture, senti il vuoto sotto i tuoi piedi e ti ritrovi a precipitare nell'oscurità più totale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **32**.
Se va da 6 in poi, vai al **51**.



145

Cominci a salire l'ampia scalinata e continui per diversi piani. Le tue capacità di mimetizzazione celano la tua vera identità agli abitanti della cittadella che ti capita di incontrare; ma, mano a mano che continui a salire, noti che questi incontri si fanno sempre più radi. Giunto in cima alle scale, vieni assalito da una zaffata di calore intensissimo. Un lungo tunnel deserto, le cui pareti mandano un bagliore rossastro, si perde in lontananza. I tuoi sensi avvertono, però, che più in là, dopo il tratto iniziale, il tunnel diventa più freddo.

Se decidi di raggiungere la sezione più fredda del tunnel, vai al **313**.

Se invece preferisci non imboccare il tunnel, puoi ridiscendere le scale fino a raggiungere un piano in cui la temperatura è più fredda al **24**.

146

Il ponte levatoio si posa sull'altra sponda, e immediatamente cominci ad attraversarlo; poi ti affretti verso la piattaforma e l'hai quasi raggiunta, quando due enormi getti di fiamme si levano da entrambi i lati, rendendoti impossibile avanzare ulteriormente. In preda alla disperazione, ti rivolgi telepaticamente al tuo amico cercando di svegliarlo, di riportarlo ad uno stato di coscienza, ma sfortunatamente non riesci a stabilire alcun contatto. Poi, del tutto inaspettatamente, in risposta ai tuoi richiami mentali senti un grido inumano che ti fa gelare il sangue nelle vene.

Con orrore capisci che la creatura distesa sulla piattaforma non è Banedon, ma un Helghast che ne ha assunto le sembianze. La creatura si alza lentamente in piedi e si trasforma sotto i tuoi occhi. Getti un'ansiosa occhiata oltre il ponte levatoio verso la porta di bronzo, e vedi due sentinelle Drakkar ritte in piedi accanto all'entrata, con una bestia simile a un grande orso legata ad una catena. All'improvviso le fiamme si spengono, i due guerrieri Drakkar lasciano andare

la catena, e l'enorme bestia avanza a grandi balzi verso di te.

Se possiedi un Arco e decidi di usarlo, vai al **335**.
Altrimenti, vai all'**89**.

147

Avete fatto solo pochi passi quando all'improvviso un gruppo di guerrieri Drakkar compare in fondo al tunnel, bloccando la vostra fuga. Non appena vi vedono, i Drakkar si precipitano verso di voi, urlando come demoni infuriati e sfilando gli archi di spalla.

Se il numero che hai estratto è 0, vai al **275**.
Se va da 1 a 3, vai al **283**.
Se va da 4 a 9, vai al **36**.

148

Entri nell'edificio, e subito un tanfo insopportabile ti penetra nelle narici, impedendoti di respirare. Ti fermi cercando di respingere le ondate di nausea che salgono dallo stomaco, poi prosegui lentamente lungo un corridoio che conduce all'interno di quest'orribile edificio. Il puzzo è davvero terribile, ma non è la prima volta che lo senti; raggiungi la fine del corridoio, e i tuoi sospetti trovano conferma: si tratta proprio dell'odore del sangue di Giak.

Davanti a te si apre una vasta sala dal soffitto piuttosto basso, piena zeppa di carcasse macellate appese a dei ganci infissi nelle travi del soffitto. Accanto a dei tavoli di legno imbrattati di sangue una dozzina di Giak, coltelli alla mano, è intenta ad un raccapricciante lavoro: con decisi colpi di coltello, i Giak riducono a dimensioni più piccole dei grandi pezzi di carne verdastra, per nulla turbati dal fatto che quella che stanno macellando è proprio carne di Giak.

A quella vista le ondate di nausea si fanno più forti; decidi di allontanarti dal mattatoio senza indugiare un attimo di più. Segui un altro corridoio che termina bruscamente davanti ad una rampa di scale; in fondo alle scale vedi anche una grande porta di legno chiusa da un chiavistello.

Se decidi di scendere le scale, vai al **38**.
Se invece decidi di ispezionare la porta, vai al **279**.

149

Ti sposti senza fare rumore in modo da avere una visione totale della strada, aspetti che il viavai di Giak e guerrieri Drakkar cessi e, non appena il viale è completamente sgombro, ti prepari ad agire.

Se decidi di salire le scale che portano direttamente al tetto della torretta, vai al **53**.
Se preferisci tentare l'arrampicata del muro della torretta, vai al **277**.

150 *(fig. 8)*

Dal corpo della creatura si leva lentamente una nube di vapore nero che s'addensa nell'aria: i tuoi sensi percepiscono la potente aura magica che da essa si irradia. Mentre indietreggi, vedi che una massa di scintille comincia a sfavillare nella parte inferiore della grande massa di vapore scuro.

Banedon ti sta chiedendo aiuto: senti il suo grido echeggiare debolmente nel tuo cervello. Ti volti di scatto e lo vedi cadere di lato, sul pavimento della



(fig. 8) Gli insetti neri brulicano attorno a te.

piattaforma, immobile e privo di sensi. La paura ti scorre nelle vene e aumenta con l'allargarsi della nube. Ormai il vapore è sceso fino a terra, e da dietro i bordi scuri vedi riversarsi a terra una marea brulicante di insetti, alcuni dei quali sono grossi come topi.

Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 12 o meno, vai al **30**.

Se è più di 12, vai al **77**.

151

La creatura ti spinge a terra e ti stringe la gola in una morsa d'acciaio. In preda alla disperazione, ti dibatti nel tentativo di liberarti; per un attimo la presa dell'Helghast si allenta, e tu ne approfitti immediatamente. Porti le ginocchia al petto e fai partire un calcio potente contro il torace della creatura, mentre allo stesso tempo afferri la sua tunica all'altezza del collo. Con una specie di capriola, l'Helghast vola sopra le tue spalle e piomba a capofitto nel fossato di fiamme.

I due guerrieri Drakkar rimangono paralizzati per lo stupore: fissano a bocca aperta il fuoco che sta lentamente consumando il corpo dell'Helghast, si scambiano occhiate nervose e, temendo di fare la stessa fine, si voltano e se la danno a gambe. Ansioso di non farteli scappare, dai immediatamente inizio all'inseguimento e li raggiungi a pochi metri dall'entrata.

Guerrieri Drakkar:

Combattività 26 — Resistenza 35

Se vinci, vai al **340**.

152

La scala a chiocciola, scarsamente illuminata da alcune torce infisse alle pareti, conduce in una sala affollata nella quale convergono altre rampe di scale, tunnel e gallerie. Nascosto nell'ombra, rimani ad osservare le creature - principalmente Giak e Drakkar - che si servono di questa sala per passare da un corridoio all'altro, da un tunnel all'altro. Indossano tutti uniformi color arancione, macchiate di sangue.

Dopo qualche minuto la sala si svuota, e tu ne approfitti per attraversarla di corsa in direzione di un tunnel che si trova esattamente di fronte a te: è l'unica uscita ignorata dal viavai di Giak e Drakkar, e tu la imbocchi con la speranza di non trovarvi sentinelle. Ad un certo punto del tunnel, un'arcata immette in una stanza il cui pavimento è coperto da un denso strato di polvere grigio-verde. I tuoi sensi percepiscono la presenza del pericolo non appena posi gli occhi su degli strani licheni fosforescenti che coprono le pareti della stanza. Il bagliore che si irradia dai licheni illumina debolmente le massicce colonne di marmo che supportano il soffitto a volta e l'uscita ad arco sul lato opposto. Il tappeto di polvere che ricopre il pavimento è completamente intatto, privo di impronte di qualsiasi tipo.

Se decidi di attraversare la stanza e oltrepassare l'arcata, vai al **301**.

Se preferisci lasciar perdere la stanza e proseguire lungo il tunnel, vai all'**82**.

153

Ti volti a fronteggiare con coraggio i Cavalieri della Morte. Non hai alcuna possibilità di fuga, e i Cavalieri sono troppo numerosi per riuscire a evitare tutte le loro frecce.

A un comando del capo, i Cavalieri della Morte prendono la mira, fanno fuoco, e una dozzina di proiettili dalla punta di acciaio sfreccia sibilando contro il tuo petto. Ti tuffi di lato, ma due frecce penetrano nel tuo cuore uccidendoti all'istante.

Tragicamente, la tua vita e la tua missione si concludono qui, nella città-fortezza di Kaag.

154

Smetti di battere sulla casella, e immediatamente una potente scarica d'energia erompe dalla superficie della porta e ti esplode sulla mano scaraventandoti a terra: perdi 5 punti di Resistenza.

Banedon, sul cui petto sei atterrato, critica amichevolmente le tue capacità di matematico e chiede di poter risolvere lui l'indovinello: lo risollevi delicatamente, te lo rimetti sulle spalle e lo porti verso la porta. Anche se indebolito, il tuo amico non ci mette più di un paio di secondi a risolvere il problema e ti comunica telepaticamente che la soluzione è "otto".

Ti scusi e batti otto volte sul riquadro vuoto, augurandoti di tutto cuore che i calcoli di Banedon siano corretti, perché non hai nessuna voglia di ricevere un'altra scarica di quell'intensità.

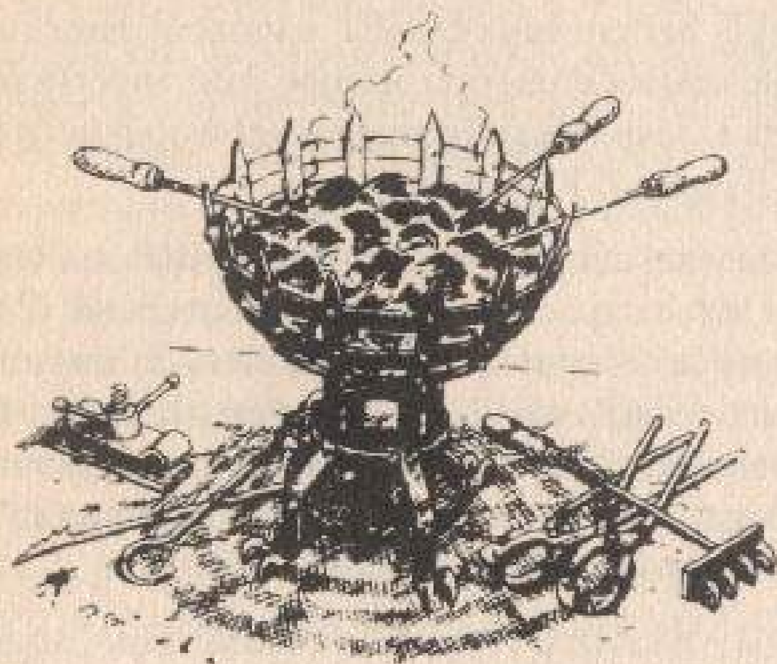
Vai all'**8**.

155

Il tuo sesto senso ti avverte di un pericolo: percepisci chiaramente la presenza di un'entità magica ostile che,

sebbene non si trovi in questa sala, deve comunque essere molto vicina. Temendo di rimanere intrappolato nella cripta, sfoderi l'arma e indietreggi lentamente verso la porta, facendo correre lo sguardo attorno per individuare il minimo movimento. Poi, all'improvviso, il pesante portale si chiude di scatto alle tue spalle, e prima che tu abbia il tempo di voltarti percepisci un rumore simile a quello del ferro che gratta contro una parete. Il rumore proviene da dietro il sedile di legno annerito dal fumo.

Vai al **167**.



156

Il pavimento è leggermente in discesa, e mano a mano che prosegui noti che la temperatura cala sempre di più. Il tunnel si apre in una sala, illuminata dal debole bagliore di alcune torce, il cui pavimento è cosparso di trucioli zuppi d'acqua e di sangue. Non appena metti piede nella sala, senti un grugnito inumano provenire da dietro una delle innumerevoli colonne che sorreggono il soffitto. Sfoderi immediatamente l'arma: è un verso che hai già sentito un'altra volta, molti anni or sono, e che non hai mai dimenticato.

Lentamente, da dietro le colonne vedi sbucare tre grosse bestie con occhi gialli da felino che scintillano malvagiamente. I tuoi timori iniziali trovano conferma: si tratta proprio di egorgh, bestie feroci simili a grandi orsi bruni, originarie delle impervie coste settentrionali delle Terre Desolate. Hanno fiutato il tuo odore e ora stanno avanzando verso di te, pronte ad affondare le fauci schiumanti di bava e gli artigli affilati nelle tue carni.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **233**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **318**.

157

"Molto bene, servitore di Zagarna", tuona la voce. "Esibisci una prova di fedeltà al tuo padrone, e ti sarà concesso di entrare".

La voce ha appena smesso di parlare quando improvvisamente le fiammelle nella vasca si trasformano in potentissimi getti di fiamme bianche. Un'ondata di calore insopportabile ti costringe ad allontanarti dalla vasca e, mentre ti proteggi dall'impeto delle fiamme sollevando il mantello, cerchi di escogitare un modo per soddisfare la richiesta della voce.

Se possiedi una Statuetta di Zagarna, vai al **336**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai all'**87**.

158

Il dardo dalla punta di fuoco colpisce la creatura in mezzo al petto e penetra attraverso la corazza d'osso. Con uno sguardo di sorpresa dipinto sul muso, la bestia lancia un acuto grido di dolore, porta le zampe al petto, rotea gli occhietti rossi e crolla pesantemente a terra.

Vai al **150**.



159

Con precisione mortale, prendi la mira e fai partire la freccia contro la schiena della sentinella Drakkar. Il dardo penetra attraverso l'armatura e uccide il guerriero all'istante. Scendi le scale di corsa e trascini via il suo corpo, temendo che possa venire scoperto da una pattuglia di passaggio. Mentre lo porti dietro a un mucchio di detriti, noti che il guerriero porta al collo due catene; ad una di esse è appeso un Fischietto, all'altra una Chiave di Rame. Se decidi di tenere uno o entrambi questi Oggetti dello Zaino, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Dopo aver accuratamente nascosto il corpo del guerriero Drakkar, sali di nuovo le scale, apri con cautela il massiccio portale di ferro e avanzi nel corridoio retrostante, il quale termina davanti ad un ampio pianerottolo scarsamente illuminato; da oltre la ringhiera è possibile osservare il piano inferiore, buio e cavernoso. Poco più avanti si trovano una rampa di scale che scende nell'oscurità e una porta di legno di quercia al livello della parete.

Ti avvicini lentamente alla balaustra, posi le mani sulla ringhiera e guardi in basso.

Vai al **47**.

160

Entri nell'edificio più vicino attraverso una porta situata nella parete nord. Una volta dentro, vai quasi a sbattere contro un guerriero Drakkar che sta trasportando due secchi colmi d'acqua. Grazie ai tuoi riflessi fulminei e alle tue facoltà Ramas di mimetizzazione, riesci ad evitare uno scontro frontale: il Drakkar non si accorge nemmeno della tua presenza.

Segui il guerriero e, dopo qualche minuto, ti ritrovi in una specie di sala con le pareti in pietra grezza, nelle quali sono state scavate dozzine e dozzine di piccole celle. Dietro le grate di ferro che bloccano le celle vedi moltissimi Tigerwolf; evidentemente le stalle in cui ti trovi sono adibite al mantenimento di queste bestie feroci. Fai ricorso alla facoltà Ramastan del Controllo Animale per nascondere l'odore del tuo corpo, ma ciò nonostante la tua presenza rende irrequieti i Tigerwolf più grossi.

Ti allontani dalla sala attraversando un'arcata che ti porta in un corridoio stretto e lungo. Hai fatto solo

qualche passo quando scorgi in lontananza un gruppo di guerrieri Drakkar che sta venendo verso di te. Il corridoio è immerso nell'oscurità, ma è molto stretto, e non riusciresti mai a nasconderti: passandoti accanto, i Drakkar percepirebbero la tua presenza.

Ti guardi attorno in cerca di una via d'uscita e vedi due porte, una a destra e l'altra a sinistra.

Se vuoi entrare nella porta di sinistra, vai al **272**.
Se invece scegli quella di destra, vai al **244**.

161

Stai armeggiando attorno alla serratura da circa venti minuti quando all'improvviso senti risuonare l'acuto *claang* del campanello d'allarme. Un attimo dopo una truppa di Giak e di guerrieri Drakkar armati fino ai denti irrompe nella sala e circonda te e Banedon. Estrai l'arma e combatti con coraggio, uccidendo più di cinquanta nemici, ma i tuoi sforzi valorosi non servono a nulla: il numero dei tuoi avversari è troppo alto.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

162

Sollevi la Spada del Sole sopra la tua testa. Nel riconoscerla, l'Helghast lancia un grido d'allarme, interrompe la sua avanzata e comincia a indietreggiare verso il ponte in un disperato tentativo di sfuggire al suo destino. Ma tu sei ben deciso a non lasciartelo scappare: lo insegui e lo raggiungi nell'attimo in cui sta salendo sul ponte levatoio.

"A morte, servitore del male!" gridi e con un unico colpo ben assestato lo tagli in due pezzi e lo fai cadere nelle fiamme del fossato sottostante. I due guerrieri Drakkar rimangono paralizzati per lo stupore: fissano a bocca aperta il fuoco che sta lentamente consumando i resti dell'Helghast, si scambiano occhiate nervose e, temendo di fare la stessa fine, si voltano e se la danno a gambe. Ansioso di non farteli scappare, dai immediatamente inizio all'inseguimento e li raggiungi a pochi metri dall'entrata.

Guerrieri Drakkar:
Combattività 26 Resistenza 35

Se vinci, vai al **340**.

163

Rimani completamente immobile, gli occhi fissi sul guerriero Drakkar che sta ancora cercando di accendersi la pipa. Al sesto tentativo il tabacco comincia a mandare deboli bagliori rossastri, ma è un successo di breve durata: facendo ricorso alle tue facoltà Ramastan della Difesa, in pochi secondi fai estinguere di nuovo la flebile fiammella. Imprecando violentemente, il guerriero Drakkar scaglia a terra la pietra focaia, si volta, spalanca la porta ed entra per andare in cerca di un fiammifero o di una candela con cui accendere la pipa. Per la fretta e il disappunto, il Drakkar dimentica di portare la lancia con sé. Con l'arma alla mano pronta a colpire, sali le scale e ti avvicini alla porta.

Se decidi di prendere la lancia del Drakkar, vai al **140**.

Se invece preferisci ignorare la lancia, vai al **194**.

164

Ti sposti senza fare rumore in modo da avere una visione completa della strada, aspetti che il viavai di Giak e guerrieri Drakkar cessi e, non appena il viale è completamente sgombro, ti prepari ad agire.

Attraversi di corsa la strada deserta e ti accucci accanto al muro della torretta. I mattoni sono rivestiti da uno strato di friabile cemento grigio chiaro. Guardi in alto verso il tetto, circa sei metri più in su: non sarà di certo un'arrampicata tra le più facili!

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi una Corda, aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **253**.
Se va da 4 a 6, vai al **198**.
Se va da 7 in poi, vai al **63**.

165

Pronunci le parole dell'incantesimo *Levitazione* della Confraternita della Stella di Cristallo, e a poco a poco ti sollevi fuori dalla pozza di sabbia. Nell'attimo in cui i tuoi piedi si levano sopra il pavimento, alzi le braccia, ti afferri allo stipite dell'arcata e ti metti in salvo.

Mentre affondavi in quelle misteriose sabbie mobili, hai perso la borsa con i soldi e un Oggetto dello Zaino. Cancella tutte le Corone d'Oro che avevi e il primo oggetto della lista degli Oggetti dello Zaino.

Dopo qualche secondo l'effetto dell'incantesimo finisce, e tu ti allontani da questa sinistra sala proseguendo lungo il tunnel.

Vai all' **82**.

166

La sfera di fuoco sfiora la tua schiena prima di schiantarsi contro la parete. I tuoi riflessi fulminei ti hanno salvato dal pericoloso attacco, ma ora ti ritrovi immerso in quel disgustoso tappeto di insetti neri; li senti brulicare attorno a te, camminarti sulle gambe, strisciarti sulla pelle. Poi, improvvisamente, le tue facoltà psichiche cominciano a entrare in funzione. Dopo qualche attimo capisci che quelli non sono insetti normali, anzi, non sono affatto insetti: sono soltanto il frutto di un'illusione ottica creata per trarti in inganno. Rassicurato da questa scoperta, ti sollevi in ginocchio, incurante della marea nera che si riversa sul tuo corpo. In pochi secondi il brulichio svanisce nel nulla, come se non fosse mai esistito.

Vai al **281**.

167

Improvvisamente, l'arazzo che si trova dietro il sedile di legno viene squarciato, e un attimo dopo ti ritrovi di fronte una creatura che porta calato sul viso un cappuccio arancione come la tunica che indossa. La creatura si mette accanto al sedile, solleva un pugno artigliato coperto di verruche e pronuncia le parole di un incantesimo. Un attimo dopo vedi materializzarsi dal nulla un cubo di granito nero che sfreccia sibilando contro il tuo viso.

Se decidi di scansare il missile pericoloso, vai al **117**.

Se invece preferisci tentare di pararlo con la tua arma, vai al **322**.



(fig. 9) Il dragone balza in avanti.

168

Estrai l'arma con la mano destra, mentre con la sinistra sorreggi il tuo amico. Poi indichi con il capo lo Zaldan appollaiato sulla piattaforma di atterraggio e, a bassa voce, dici a Banedon che sarà proprio lui a portarvi fuori da Kaag. Con un lieve cenno del capo, il giovane fa segno d'avere compreso: lentamente, cominciate ad avvicinarvi alla tana.

Un rumore inaspettato ti fa alzare lo sguardo: con orrore, vedi che una grossa rete sta per cadere dal soffitto sulle vostre teste.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **27**.
Se è 5 o più, vai al **262**.

169 *(fig. 9)*

Ti getti a terra per evitare l'attacco: i due fasci d'energia passano sibilando sopra la tua testa, mancandoti solo per pochi centimetri, e vanno a schiantarsi contro una massiccia colonna di marmo nero che si spezza in due come se fosse un sottile bastoncino di legno. Vi è un boato assordante, e un attimo dopo la sezione del tetto sorretta dalla colonna crolla fragorosamente, seppellendo uno dei due dragoni sotto tonnellate di acciaio e di cemento.

Per diversi secondi tu e l'altro dragone rimanete immobili a fissarvi negli occhi; poi, quasi rispondendo ad un medesimo comando, vi muovete entrambi pronti

ad attaccare. Una spada di fuoco si materializza dal nulla in una delle zampe del dragone, il quale, con agilità insospettabile, balza in avanti per assalirti.

. Nadziranim
(sotto forma di dragone, con spada di fuoco):
Combattività 46 Resistenza 40

Questa creatura è dotata di potentissime armi psichiche. A meno che tu non possieda l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, a causa dei suoi continui attacchi psichici devi togliere ad ogni scontro 2 punti dal tuo punteggio di Resistenza.

Se vinci questo combattimento, vai al **76**.



170

Il corridoio collega una serie di caverne intercomunicanti, alcune delle quali sono abitate da Giak addetti a lavori di rude manovalanza; nessuno di loro si accorge di te.

Dopo quasi un'ora arrivi in una sala piena di tavoli e panche di legno: più di trenta guerrieri Drakkar sono seduti attorno al tavolo più grande, intenti a divorare grossi pezzi di carne e a tracannare boccali di vino; noti che gran parte della truppa è disarmata, e infatti vedi le loro armi ammucchiate disordinatamente su un tavolo vicino.

Nascosto tra gli anfratti ombrosi della stanza, ascolti le chiacchiere oziose dei Drakkar, sperando di captare qualche utile informazione che ti aiuti a capire dove si trova la sala del trono di Zagarna. Purtroppo le tue speranze vengono disilluse: quei bruti umanoidi non fanno altro che vantarsi dei loro recenti successi e delle carneficine perpetrate ai danni del nemico. Ad ogni modo, ascoltando le loro chiacchiere da trincea, vieni a conoscenza di due particolari interessanti riguardo la lotta che sta avendo luogo all'interno delle mura di Kaag. Le due fazioni in guerra combattono essenzialmente per il controllo dei contenitori situati nelle segrete della cittadella, contenitori nei quali viene allevata la vile razza dei Giak. Essi sono la chiave per il potere assoluto, poiché assicurano sia un continuo rifornimento di truppe, sia cibo fresco per chi le comanda.

Ansioso di proseguire la tua ricerca, decidi di abbandonare la sala passando attraverso un'arcata che si trova sul lato opposto. Pur confidando nelle tue capacità di mimetizzazione, sai che la sala è ben illuminata: c'è il rischio che qualche Drakkar ti veda.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **210**.
Se va da 4 in poi, vai al **256**.

171

Ti allontani dal fetido corso d'acqua ed entri in un passaggio che ti porta più a sud, verso il centro della metropoli infernale. Ovunque vi sono segni di morte e desolazione, e gli edifici un tempo maestosi e imponenti sono ora ridotti a mucchi di macerie e detriti. Dopo qualche minuto ti imbatti in una dozzina di cadaveri di Giak ammucchiati l'uno sull'altro; a giudicare dalla posizione e dalle ferite di quei corpi martoriati, ci deve essere stato un combattimento feroce non troppe ore fa. Appollaiati sui tetti circostanti, vedi alcuni uccelli simili ad avvoltoi che gracchiano soddisfatti, i ventri gonfi di carne di Giak.

Un rumore lontano di lame che si scontrano e di grida feroci ti dice che i combattimenti non sono affatto finiti, ma che si sono soltanto spostati. Rimani accovacciato in mezzo alle rovine mentre prendi in considerazione la tua prossima mossa. Dal punto in cui ti trovi fai scorrere lentamente lo sguardo sulla strada e, proprio di fronte a te, noti una stretta rampa di scale che conduce alla porta di una cripta. Fissi il portale di ferro nero: i tuoi sensi ti comunicano che esso è aperto e non è sorvegliato.

Se decidi di attraversare la strada e ispezionare la cripta, vai al **228**.

Se invece preferisci lasciar perdere, vai al **303**.

172

Ti allontani infine da questa zona della città e ti ritrovi in mezzo a un gruppo di edifici, un tempo maestosi, ma ormai ridotti a un ammasso di macerie e detriti. Guardi attraverso una finestra rotta e vedi una dozzina di cadaveri di Giak ammucchiati l'uno sull'altro. A giudicare dalla posizione e dalle ferite di quei corpi martoriati, ci deve essere stato un combattimento feroce non troppe ore fa. Appollaiati sui tetti circostanti, vedi alcuni uccelli simili ad avvoltoi che gracchiano soddisfatti, i ventri gonfi di carne di Giak.

Un rumore lontano di lame che si scontrano e di grida feroci ti dice che i combattimenti non sono affatto finiti, ma che si sono soltanto spostati. Rimani accucciato in mezzo alle rovine e prendi in considerazione la tua prossima mossa. Dal punto in cui ti trovi fai scorrere lentamente lo sguardo sulla strada e, proprio di fronte a te, noti una stretta rampa di scale che conduce alla porta di una cripta. Fissi il portale di ferro nero: i tuoi sensi ti comunicano che è aperto e che non è sorvegliato.

Se decidi di attraversare la strada e ispezionare la cripta, vai al **228**.

Se invece preferisci lasciar perdere la cripta, vai al **303**.

173

La creatura si trova a meno di tre metri da te quando spalanca la bocca e ti sputa addosso un liquido bianco e bollente.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **333**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **287**.

174

Le tue difese mentali riescono a respingere l'attacco della sonda psichica, ma le due creature simili a dra-

goni non si danno per vinte: alzano le zampe coperte di scaglie e indirizzano contro di te un fascio crepitante di luce bluastra.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **211**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **169**.



175

Le sentinelle si accorgono del fumo e corrono immediatamente verso il magazzino. Ti allontani dalla porta aspettandoti di vederla sfondata con un calcio, ma invece le sentinelle si fermano e la chiudono per impedire al fumo di dilagare nel corridoio. Aspettano qualche minuto, e poi ritornano alle loro postazioni di guardia.

Sfortunatamente il tuo piano è fallito, ma almeno le tue facoltà Ramastan della Difesa ti permettono di spegnere il fuoco prima che si espanda eccessivamente. Sei un po' deluso per la mala sortita del tuo piano, ma non ti dai per vinto. Torni verso lo spioncino e cerchi di trovare un'altra soluzione.

Vai al **278**.

176

Spalanchi la porta con una possente spallata e ti ritrovi in un'ampia sala nel mezzo della quale vedi una creatura incappucciata, con addosso una tunica arancione; essa è inginocchiata in preghiera davanti a un altare di marmo nero, sul quale si trova una statuetta posata con cura su un pezzo di lino scolorito; ai lati della statuetta due file di candele mandano un puzzo nauseabondo. La creatura si volta di scatto per vedere chi è entrato: ti scorge ritto accanto alla soglia, manda un grido di terrore e, in preda al panico, solleva un grosso pugno coperto di verruche. Ma è un tentativo di difesa troppo debole per parare il violento colpo della tua arma, che le mozza di netto sia la mano che la testa.

Rinfoderi l'arma, ti avvicini al corpo ed esamini con attenzione i resti del tuo avversario. Lo riconosci immediatamente: è un Liganim, una delle creature che affiancano i Nadziranim nella pratica delle loro malvagie arti magiche. La statuetta posata sull'altare raffigura Slutar, un Signore delle Tenebre che un tempo regnò su Kaag, e la tunica arancione indossata dalla creatura la identifica come uno dei suoi servitori; evidentemente essa stava tributando onore alla memoria del suo antico padrone.

Un vapore denso e puzzolente si leva dal cadavere del Liganim, costringendoti a tapparti il naso e la bocca con la mano e ad allontanarti in fretta dalla sala. Passi davanti all'altare, e la statuetta dorata attira la tua attenzione.

Se decidi di prendere la Statuetta di Slutar, segnala sul Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che porti

nello Zaino. Se il tuo Zaino è pieno, non è necessario che tu rinunci ad alcun oggetto in favore della statuetta.

Vai al **7**.



177

Hai imboccato il passaggio e stai camminando solo da qualche secondo quando vedi qualcosa che ti costringe a fermarti. Un gruppo di figure incappucciate che indossano tuniche arancioni si sta dirigendo verso di te. Il capo del gruppo porta un bracciale d'argento e un'asta dello stesso metallo che solleva contro di voi nell'attimo in cui vi vede.

Ti fai istintivamente di lato, e ciò basta a salvare la tua vita e quella di Banedon dal fascio luminoso di energia, che dalla punta dell'asta si inarca immediatamente verso di voi. La lingua incandescente manca il bersaglio per pochi centimetri ed esplode nella sala vicina. Ti volti rapidamente, ti allontani dal gruppo e ritorni verso la sala, mentre la figura incappucciata sta per scagliare un secondo attacco.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è pari (0, 2, 4, 6, 8), vai al **113**.
Se, invece, è dispari (1, 3, 5, 7, 9), vai al **42**.

178

Lo scudo magico è stato eretto troppo in fretta e non riesce a proteggerti completamente dalle frecce; due di esse infrangono le zone più deboli della tua protezione e ti si conficcano in profondità nella coscia e nella spalla: perdi 7 punti di Resistenza.

Per quanto ti è possibile cerchi di ignorare le fitte di dolore, afferri le frecce e, con un movimento deciso, le estrai dalla carne; poi avanzi barcollando nella speranza di farti strada tra i tuoi avversari e riuscire a scappare prima che abbiano il tempo di ricaricare i loro archi e fare nuovamente fuoco. Molti di essi ti fissano immobili e a bocca aperta, stupiti dalla tua resistenza fisica malgrado le gravi ferite riportate, e tu ne approfitti per aprirti un varco e fuggire; prima che abbiano avuto il tempo di capire che sei scampato al loro agguato, hai già oltrepassato l'incrocio e hai imboccato la strada che va nel senso opposto.

Vai al **266**.

179

Evochi mentalmente le parole dell'incantesimo *Mano di Fuoco*, e punti l'indice contro la serratura. Un'ondata di energia corre lungo il tuo braccio, scende fino

al polso, si concentra sul dito indice e poi si inarca verso la serratura. Alcune schegge di metallo provenienti dalla placca di copertura si infilzano sul tuo viso (perdi 2 punti di Resistenza), ma l'incantesimo ha funzionato: la porta si apre senza resistenza.

Vai al **328**.

180

Fai ricorso alle tue arti per rendere mansueto l'Akataz, che, per altro, non hai ancora visto. Il ringhio cessa: scosti la tenda e vedi la feroce creatura distesa per terra, docile come un agnellino. Il pavimento della stanza maleodorante è coperto di ossa di Giak e di pezzi di carne mezzi masticati. In mezzo a quell'ammasso disordinato di rifiuti noti che c'è qualcosa che luccica: è una statuetta di bronzo rappresentante il Signore delle Tenebre Zagarna.

Se decidi di tenere questa Statuetta di Zagarna, segnala sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che porti nello Zaino. Se hai già raggiunto il numero massimo di oggetti, devi rinunciare a uno di essi in favore della statuetta.

Alla tua destra noti un'altra arcata seminascosta da una tenda rattoppata alla bell'e meglio. Attraverso i fori del tessuto intravvedi una scala a chiocciola che sale nell'oscurità.

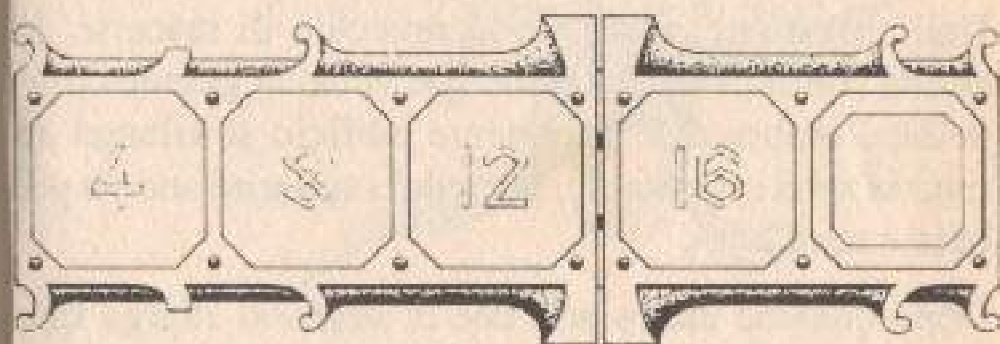
Se decidi di vedere dove porta la scala a chiocciola, vai al **56**.

Se invece preferisci tornare sui tuoi passi e allontanarti dalla caserma, vai al **44**.

181

Oltre l'arcata un corridoio conduce davanti a un'imponente portale d'acciaio a due ante. Il chiavistello che assicura le due ante porta incisi una serie di numeri racchiusi all'interno di alcune cornici quadrate: ti basta un'occhiata per capire che si tratta di una serratura a combinazione. Nella sequenza manca un numero: battendo all'interno della cornice vuota il numero esatto di volte, il lucchetto che blocca il chiavistello si aprirà.

Studia attentamente la sequenza dei numeri. Quando credi di avere capito qual è il numero che manca, vai al paragrafo contrassegnato dal numero che hai dato come risposta.



Se la tua risposta è errata, o se non riesci a risolvere l'indovinello, vai al **297**.

182

Spingi Banedon dietro a te per proteggerlo con il tuo corpo dall'attacco dei guerrieri Drakkar, che continuano a venire verso di voi.

"Taag!" gridano, e vi piombano addosso.

Guerrieri Drakkar:
Combattività 34 Resistenza 36

Dal momento che devi difendere anche Banedon, oltre a te stesso, togli 3 punti al tuo punteggio di Resistenza per la durata di questo combattimento.

Se vinci, vai al **321**.

183

Con la forza della disperazione riesci a trovare un appoggio e a rimetterti in piedi. Ti lanci un'ansiosa occhiata alle spalle e vedi che anche i Cavalieri della Morte hanno preso a salire, ma dopo qualche metro, impacciati dalle pesanti armature d'acciaio, sono costretti a rinunciare; osservano impotenti mentre ti allontani rapidamente e scompari oltre la cima della montagnola.

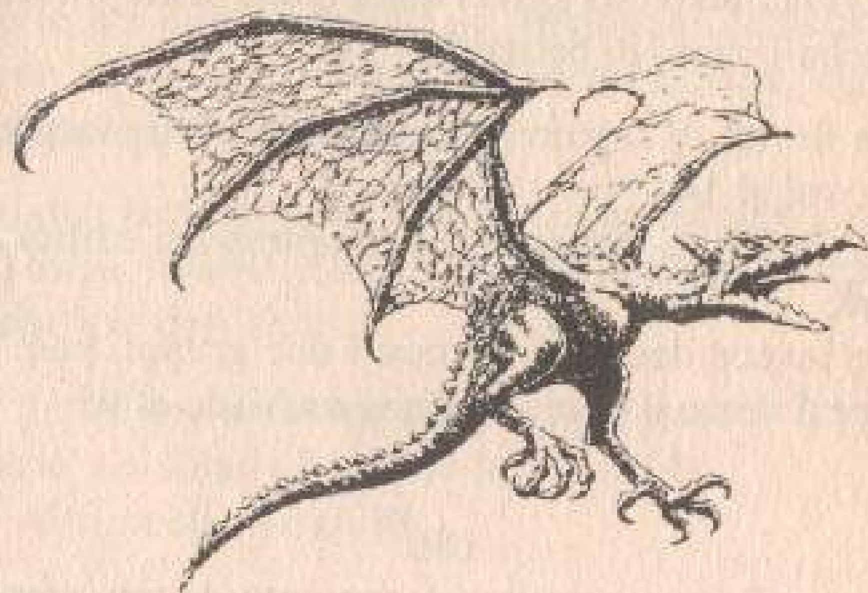
Dall'altra parte, in fondo al mucchio di macerie, la strada continua in direzione sud verso la grande cittadella; l'ombra dell'imponente edificio si allunga su tutta la zona circostante, facendola apparire ancora più buia e tetra.

Dopo qualche metro noti che la strada si allarga fino a trasformarsi in un ampio viale che corre attorno alla cittadella per tutto il suo perimetro e accede poi al portale nord.

Il portale è di acciaio nero, striato di ruggine, con a entrambi i lati due imponenti torrette in cima alle quali vedi delle armi simili a cannoni giganti; osservi i cannoni con maggior attenzione e ti accorgi che assomigliano molto a quelli impiegati dai Signori delle Tenebre a bordo delle loro navi da guerra.

Ti nascondi dietro i resti di un edificio, osservi il viavai di Giak e guerrieri Drakkar e noti che indossano tutti le divise arancioni con il simbolo della scimitarra dalla lama insanguinata. Poi sposti lo sguardo sulla cittadella: più la osservi, e più ti convinci del fatto che è proprio lì dentro che Banedon è tenuto prigioniero. Ma riuscire ad entrare sembra un'impresa praticamente impossibile; a meno che, ovviamente, tu non riesca ad approfittare di una situazione inaspettata e particolarmente favorevole.

Vai al **124**.



184

Una sinistra coltre di nebbia fuoriesce dalle fauci della statua del trono. Cominci a indietreggiare, e l'arma che reggi davanti a te è del tutto impotente contro l'acutissimo fischio che improvvisamente senti echeggiare nel tuo cervello. L'attacco psichico è fortissimo, e le tue arti Ramastan tentano disperatamente di resistervi. Fortunatamente le tue difese psichiche bastano a repingere l'assalto, e a poco a poco il fischio diminuisce d'intensità.

Vai al **293**.

185

Segui furtivamente il gruppo di Giak che avanza tra i vicoli e le stradine di questo quartiere ingombro di macerie. Dopo pochi minuti la truppa giunge nei pressi di un complesso di edifici simili a delle stalle, privi di qualsiasi decorazione o pitturazione, ma coperti da uno spesso manto di sporcizia nera come il carbone. Qui la pattuglia di Giak si divide in due gruppi: il primo entra nel complesso di edifici, l'altro - guidato dal Gourgaz - prosegue in direzione sud verso Kaag, e si avvia lungo una strada dalla quale senti provenire dei deboli suoni di battaglia.

Se decidi di seguire il Gourgaz e la sua truppa di Giak, vai al **144**.

Se preferisci esaminare il complesso di edifici, vai al **160**.

Se invece decidi di evitare i due gruppi, puoi addentrarti verso il cuore di Kaag andando al **65**.

186

Il fascio di luce purpurea è generato da una sfera di vetro opaco appesa sopra le due porte, la quale emana una cortina di luce molto intensa. Il fascio di luce avvolge completamente la zona antistante l'entrata, ma poi si affievolisce fino a scomparire del tutto una volta entrati nella sala vera e propria.

A poco a poco i tuoi occhi si riabituano all'oscurità; ti guardi attorno e scopri di trovarti in un tempietto in mezzo al quale torreggia un altare di pietra liscia, attorno a cui sono sistemate in circolo venti candele nere. Le candele sono fissate su grandi piedistalli scolpiti in modo da assomigliare ciascuno a uno dei venti Signori delle Tenebre che Naar, il Re delle Tenebre, inviò sul Magnamund moltissimi anni or sono. Le fiamme delle candele mandano un bagliore sanguigno e diffondono un odore sgradevole che, malgrado i tuoi tentativi di difesa, ti fa girare la testa e venire la nausea.

Ti togli velocemente l'uniforme Drakkar e ti affretti ad abbandonare il tempio attraverso un'arcata che intravedi sul lato opposto della sala; i tuoi sensi percepiscono una concentrazione di male talmente forte che le tue difese mentali ne rimangono intaccate. (A meno che tu non possieda lo Scudo Ramas, togli 3 al tuo punteggio di Resistenza.)

Hai raggiunto il centro della sala quando noti qualcosa di strano sistemato all'interno di una rientranza sulla superficie dell'altare.

Se, in una delle precedenti avventure di Lupo Solitario, sei stato a Mogaruith, vai al **116**.

Altrimenti, vai all'**86**.

187

I tuoi tentativi per liberarti dalla trappola di sabbia non servono a nulla. I tuoi piedi continuano ad affondare, e gli sforzi che fai per resistere non fanno altro che peggiorare la situazione. In meno di due minuti la sabbia ti inghiotte chiudendosi per sempre sopra la tua testa. Sopravvivi per altri dieci minuti, e poi vai incontro al tuo destino.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, nella cittadella di Kaag.

188

Ti precipiti ad aiutare Banedon, ma è completamente privo di sensi e non risponde ai tuoi richiami. Sorreggi il tuo amico per le braccia, poi te lo metti in spalla e cominci a scendere lentamente le scale. Una volta giunto in fondo, ti guardi attorno in cerca di una via d'uscita. Ve ne sono soltanto due: la porta illuminata dalla luce purpurea, e un tunnel nella parete di nord.

Se decidi di passare attraverso la porta principale, vai al **203**.

Se invece preferisci imboccare il tunnel nella parete di nord, vai al **310**.

189

Raggiungi rapidamente i Giak in fuga e li elimini senza dare loro il tempo di reagire. Con il respiro affannoso e la tunica imbrattata di sangue, stai per rinfoderare l'arma quando vedi il Vordak comparire improvvisamente alla fine della strada. Questa volta non è solo, ma accompagnato da altri due Vordak. Levando ululati inumani che ti fanno correre un brivido lungo la schiena, i tre zombi sollevano contemporaneamente le mani simili ad artigli, uniscono i loro poteri e lanciano contro la tua mente un violentissimo attacco psichico.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **317**.
Se va da 7 in poi, vai al **58**.

190

Tutto ammaccato e coperto di sangue, ti dibatti per liberarti dal peso delle carcasse dei Kraan. Le loro morti hanno spaventato i loro compagni, i quali si stanno ora allontanando da questa zona della città, lanciando grida stridule e altissime per dare l'allarme.

Ti alzi faticosamente in piedi e attraversi la strada con passo incerto per cercare un nascondiglio tra le rovine. Trovi riparo in una stanza, protetta da un soffitto che, stranamente, non è ancora crollato, dalla quale riesci a vedere una piazza deserta antistante l'edificio. Ti fermi a riprendere fiato e a riflettere sulla tua prossima mossa. Recuperi 2 punti di Resistenza.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **201**.

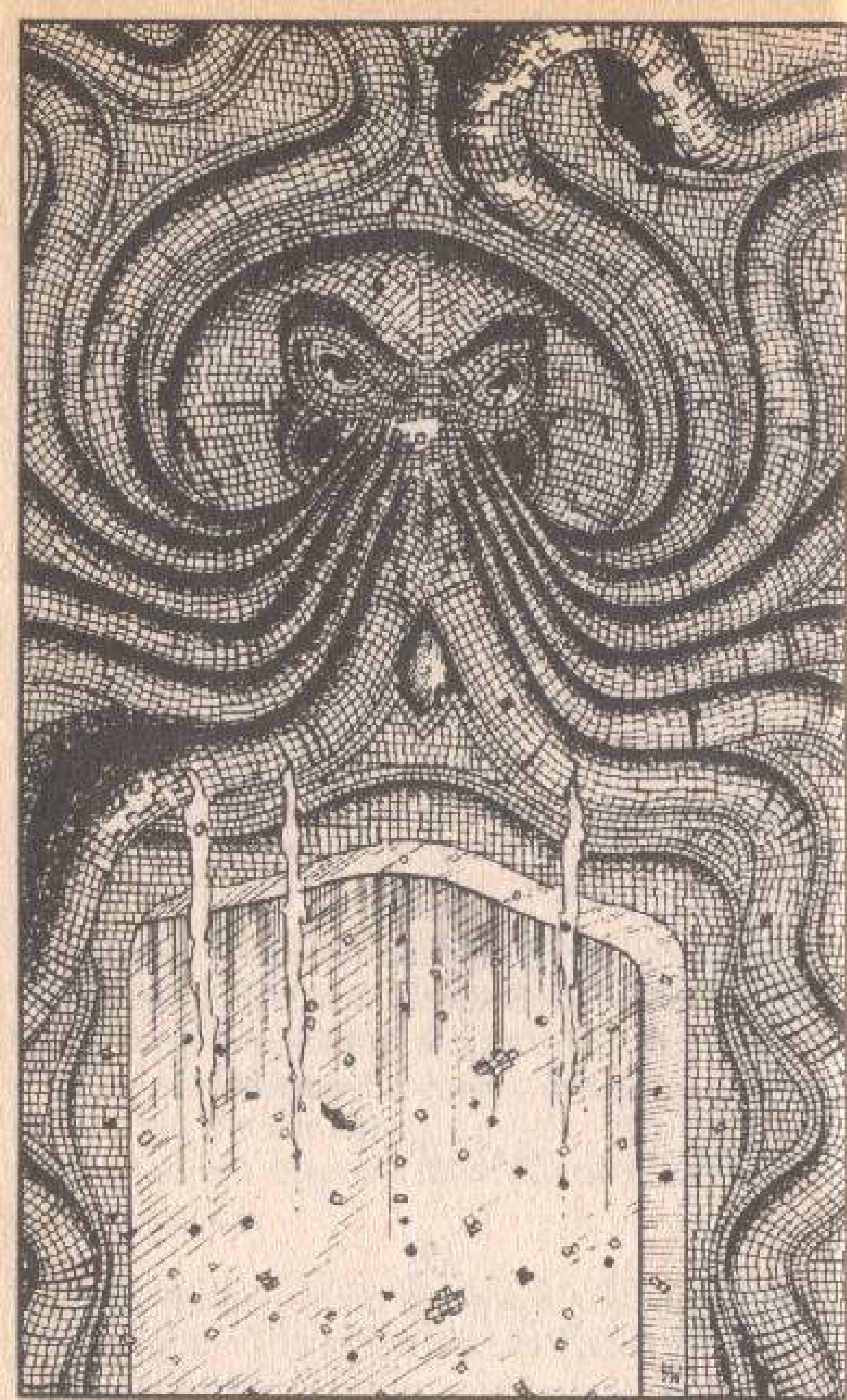
191

Un'ondata di energia psichica negativa si infrange contro la tua mente. Scioccato e indebolito dall'attacco inaspettato indietreggi e barcolli, ma riesci a reggerti in piedi: perdi 4 punti di Resistenza.

Se sopravvivi, vai al **229**.

192

Estrai una freccia, ma prima che tu abbia il tempo di prendere la mira, l'enorme massa di tentacoli striscia velocissima verso di te, costringendoti ad indietreggiare e ad avvicinarti alla vasca; con orrore, noti che ogni tentacolo è dotato di un affilatissimo artiglio.



(fig. 10) Il mosaico si sta sgretolando.

Lento ma inesorabile, il polipo avanza spingendoti all'indietro verso il mucchio di macerie. Poi, improvvisamente, quando il mostro è vicino alla vasca, capisci che essa non contiene affatto dell'acqua, ma dell'olio fluido e trasparente... dell'olio altamente infiammabile!

Ancora grazie ai tuoi sensi Ramas, intuisci che questa creatura è particolarmente vulnerabile al fuoco. Rinfoderi rapidamente l'arma e cerchi frettolosamente qualcosa con cui infiammare l'olio della vasca.

Se possiedi una Lanterna, una Torcia o una Scatola con l'esca, l'acciarino e la pietra focaia, vai al **223**.
Se non possiedi nessuno di questi oggetti, vai al **14**.

193 *(fig. 10)*

L'eco svanisce per lasciare il posto a un basso rombo, che all'apparenza sembra provenire da dietro l'arcata. Il rombo continua per più di un minuto fino a quando, improvvisamente, non senti un fortissimo boato. Alzi lo sguardo e vedi con orrore che, nel punto in cui si trova il mosaico, la parete comincia a sgretolarsi, mentre gli occhi della creatura cominciano a scintillare di una sinistra luce verdastra.

Come se si stesse risvegliando da un secolare letargo, la creatura del mosaico comincia lentamente ad animarsi. Ipnotizzato dalla luce che si irradia dai suoi occhi, balzi di lato appena in tempo per evitare i tentacoli ancora incrostati di pietruzze, che improvvisamente strisciano verso di te. Sferri un primo colpo, ma l'arma riesce a malapena a scalfire la corazza luccicante della creatura sovrannaturale. I tentacoli continuano a sferzare le pareti come enormi serpenti

inferociti, mentre dalle orbite luminose della creatura fuoriescono ondate di energia psichica che cercano di penetrare nella tua mente e di ridurti all'impotenza. Le tue difese Ramastan riescono a deviare l'attacco, e l'inaspettata resistenza disorienta per qualche secondo la mostruosa creatura; prima che essa abbia il tempo di reagire e di sferrare un secondo attacco, balzi in avanti per colpirla in mezzo agli occhi. Sei a meno di un metro di distanza, quando dal becco adunco della creatura fuoriesce una sostanza liquida che sta per colpirti in pieno viso.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **139**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **258**.



194

Spingi la pesante porta di ferro e segui con lo sguardo il guerriero Drakkar, il quale percorre un corridoio, raggiunge una rampa di scale e comincia a scendere al piano inferiore. Entri anche tu e ti avvii rapidamente verso le scale. Ti avvicini alla rampa e vedi un pianerottolo che dà sul piano sottostante, buio e cavernoso. Alla tua destra, a livello della parete, vi è una porta di legno di quercia.

Ti avvicini alla balaustra, posi le mani sulla ringhiera e guardi in basso.

Vai al **47**.

195

Servendoti della tua facoltà Ramastan del Controllo Animale, cerchi di far riaddormentare la creatura. Purtroppo il Tigerwolf Gigante è molto affamato ed ha già fiutato il tuo odore.

Svegliata proprio dal desiderio di mangiare e irritata dalla vicinanza di un suo naturale nemico, l'enorme bestia si libera dalla catena che la assicurava a un gancio di ferro e avanza verso di te, pronta a saltarti alla gola.

Tigerwolf Gigante:
Combattività 39 Resistenza 49

Non puoi evitare il combattimento e devi combattere contro questa creatura fino alla morte.

Se vinci e il combattimento dura tre scontri o meno, vai al **295**.

Se vinci e il combattimento dura più di tre scontri, vai al **206**.

196

A poco a poco il terribile dolore scompare; apri gli occhi e ti ritrovi con il viso immerso nel disgustoso tappeto di insetti neri. Li senti brulicare attorno a te, salirti sulle gambe, strisciarti sulla pelle. Poi, improv-

visamente, le tue facoltà psichiche cominciano a entrare in funzione. Dopo qualche attimo capisci che quelli non sono insetti normali, anzi, non sono affatto insetti: sono soltanto il frutto di un'illusione ottica creata per trarti in inganno. Rassicurato da questa scoperta, rimani immobile e lasci che la marea nera si riversi sui tuoi piedi. In pochi secondi il brulichio svanisce nel nulla, come se non fosse mai esistito.

Vai al **281**.

197

Dei grossi artigli fuoriescono dalle zampe anteriori della creatura che balza verso di te, mentre i suoi denti affilatissimi scintillano come pugnali d'argento.

Vodok:

Combattività 44	Resistenza 52

Se vinci questo combattimento, vai al **150**.

198

Ti mancano soltanto pochi metri per raggiungere la cima quando una parte della copertura in cemento si sgretola sotto le tue dita. Cerchi disperatamente un altro appiglio, e le tue mani afferrano una sporgenza appena in tempo per non precipitare nella strada sottostante. A causa dello sforzo e dei graffi sulle mani, perdi 2 punti di Resistenza.

Completi l'arrampicata con determinazione, ti afferri al parapetto e ti trascini oltre.

Vai al **10**.

199

Estrai una freccia e prendi la mira proprio contro gli occhi della creatura; purtroppo la bestia muove il suo collo potente, e il dardo le si conficca tra i denti senza procurarle danno alcuno. Le grandi fauci si chiudono e inghiottono la freccia quasi fosse un tenero pezzo di pane. Lasci andare rapidamente l'arco ed estrai un'arma, mentre a poco a poco l'ombra della bestia si sta avvicinando.

Vai al **128**.

200

Il tunnel scende in una sala circolare di vastissime dimensioni, illuminata da un enorme getto di lava incandescente. Numerose gallerie si dipartono dalla sala, simili ai raggi di una ruota infernale. Qui l'aria è piena di fumo, praticamente irrespirabile, densa di zolfo e di altri gas tossici provenienti dai tubi di scarico delle enormi macchine che si trovano nelle viscere di Kaag. In questa stanza la pressione atmosferica cambia continuamente, e, proprio per questo, non appena vi metti piede, perdi l'equilibrio e cadi a terra.

Davanti a te, proprio sopra lo sbocco di lava, si trova una statua di dimensioni spaventose; la luce delle fiamme ne illumina la pietra nera e l'acciaio, facendola sembrare un gigante sovrannaturale dotato di vita propria. Ti alzi in piedi e passi accanto ad uno dei grandi piedi artigliati, quasi aspettandoti che esso si sollevi per schiacciarti come un insetto fastidioso. Fortunatamente il piede rimane immobile, e tu ti affretti verso un tunnel di forma triangolare - il più

grande tra quelli che si dipartono dalla sala - e ti allontani il più rapidamente possibile.



Dalle scure pareti del tunnel che stai percorrendo hanno origine altri corridoi di dimensioni più piccole, le cui entrate sono situate a circa trenta metri di distanza l'una dall'altra. Più volte, all'interno di questi tunnel laterali, percepisci distintamente dei movimenti; continui a camminare fino a quando la curiosità non ti spinge a fermarti per osservare con maggior attenzione una di queste gallerie (sempre facendo ricorso alle tue facoltà Ramastan, le quali ti permettono non solo di vedere al buio, ma anche di ingrandire le immagini). Esse sono occupate dai Nadziranim, i misteriosi stregoni che praticano le arti della Magia Nera e che, prima della disfatta, servivano fedelmente i Signori delle Tenebre di Helgedad. I Nadziranim che stai osservando in questo momento sono occupati attorno a dei grandi contenitori pieni di un liquido scuro, denso e melmoso, nel quale vengono allevati e nutriti i Giak. È una vista che ti riempie di ribrezzo; ti allontani in fretta e ti dirigi verso un incrocio dal quale si dipartono due tunnel più stretti, uno verso sinistra e l'altro verso destra. Mentre ti avvicini alla biforcazione, i tuoi sensi cominciano a vibrare intensamente; è una sensazione che passa in fretta, ma non hai dubbi: da qualche parte, nelle vicinanze, si nasconde un terribile pericolo.

Se vuoi girare a sinistra, vai al **156**.
Se vuoi girare a destra, vai al **126**.

201

Sono passati pochi minuti quando nella piazza arrivano all'improvviso una dozzina di Giak visibilmente provati dal combattimento, accompagnati da qualche guerriero Drakkar e da un Gourgaz con una brutta ferita sul braccio. Li osservi mentre si accampano e noti che sono talmente stanchi che si dimenticano di provvedere ai turni di guardia.

La cappa di fumo che ha avvolto questa parte della città comincia già a diradarsi, sicché riesci a scorgere in lontananza la base della cittadella di granito. È una vista che incute timore, una piramide di pietra nera alta più di tre chilometri, che si leva dal terreno e domina le strade di Kaag simile al becco aguzzo di un enorme sparviero.

Dopo qualche attimo un carro in pessime condizioni, trainato da due brutte creature simili a buoi, entra sobbalzando nella piazza. Il Giak alla guida del carro tira le redini, solleva un telone grezzo gettato con noncuranza sopra le travi di ferro della parte posteriore del carro e ne scopre così il carico: ammassati l'uno sull'altro, vedi dei grandi pezzi di carne verdastra che colano sangue denso e scuro. Senza troppe cerimonie,

il Giak lancia la carne ai soldati esausti, i quali si affrettano a divorarla con ingordigia. È una scena poco piacevole, soprattutto perché quei pezzi verdastri dati in pasto alle truppe sono carne di Giak macellata di fresco.

Vai al **250**.

202

La sentinella abbassa il capo per evitare il tuo sguardo irato; borbotta qualche parola di scusa e poi si sposta per lasciarti passare. Spalanchi con impeto il massiccio portale di ferro e avanzi nel corridoio retrostante, mentre la porta si chiude rumorosamente alle tue spalle.

Il corridoio termina in un ampio pianerottolo scarsamente illuminato; dalla ringhiera è possibile osservare il piano inferiore, buio e cavernoso. Poco più avanti si trovano una rampa di scale che scende nell'oscurità e una porta di legno di quercia al livello della parete.

Ti avvicini lentamente alla balaustra, posi le mani sulla ringhiera e guardi in basso.

Vai al **47**.

203

Sali lentamente la gradinata in direzione della porta illuminata dalla luce purpurea, quando i tuoi sensi avvertono la presenza di un pericolo poco più avanti. Dapprima non senti niente, poi, a poco a poco, distingui il rumore di alcuni passi che si stanno avvicinando. Il rumore cessa, e un attimo dopo vedi la cortina di luce che si accende: qualcuno ha aperto la porta.

Imprecando contro la sfortuna che ti perseguita, ti volti e corri verso il tunnel proprio mentre alcuni soldati di una pattuglia Drakkar entrano a passo di marcia nella sala. Ti ordinano di fermarti, ma tu li ignori e attraversi la sala del trono il più velocemente possibile. Dal momento che stai trasportando Banedon in spalla, non riesci a muoverti rapidamente quanto vorresti, e prima che tu abbia raggiunto l'imboccatura del tunnel i guerrieri Drakkar hanno già levato i loro archi e preso la mira.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **2**.
Se non possiedi quest'Arte, o non hai ancora raggiunto il rango richiesto, vai al **269**.



204

"Molto bene, servitore di Slutar", tuona la voce. "Esibisci una prova di fedeltà al tuo padrone, e ti sarà concesso di entrare".

La voce ha appena smesso di parlare quando improvvisamente le fiammelle nella vasca si trasformano in potentissimi getti di fiamme bianche. Un'ondata di calore insopportabile ti costringe ad allontanarti dalla

vasca, e, mentre ti proteggi dall'impeto delle fiamme sollevando il mantello, cerchi di escogitare un modo per soddisfare la richiesta della voce.

Se possiedi una Statuetta di Slutar, vai al **336**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai all'**87**.

205

Abbassi le mani al fodero, sguaini la Spada del Sole e immediatamente un alone di luce dorata si diffonde dalla lama scintillante. Nel riconoscere l'arma magica, l'Helghast lancia un grido allarmato e allenta la stretta attorno alla tua gola; ne approfitti immediatamente per affondare l'elsa della spada nel torace della creatura. L'Helghast emette un grido fortissimo e fa partire un'ondata di energia psichica che investe la tua mente, ma le tue difese Ramastan sono più che sufficienti a resistere a questo debole attacco. Con un unico, deciso movimento del braccio trapassi da parte a parte il corpo della creatura e la fai cadere nelle fiamme del fossato sottostante. I due guerrieri Drakkar rimangono paralizzati per lo stupore: fissano a bocca aperta il fuoco che sta lentamente consumando i resti dell'Helghast, si scambiano occhiate nervose e, temendo di fare la stessa fine, si voltano e se la danno a gambe. Ansioso di non farteli scappare, dai immediatamente inizio all'inseguimento e li raggiungi a pochi metri dall'entrata.

Guerrieri Drakkar:
Combattività 26 Resistenza 35

Se vinci, vai al **340**.

206

Proprio nell'attimo in cui il Tigerwolf colpito a morte crolla a terra, senti il rumore del chiavistello che viene tirato. Un secondo dopo la porta viene spalancata, e un gruppo di sentinelle Drakkar entra nella stanza e avanza minacciosamente verso di te, le armi alla mano pronte a colpire. Elimini senza difficoltà i primi del gruppo, ma altri Drakkar stanno arrivando a dare man forte ai loro compagni.

Sentinelle Drakkar:
Combattività 32 Resistenza 40

Se vinci questo combattimento, vai al **67**.

207

Torni verso Banedon, lo sollevi, te lo rimetti in spalla e ti affretti a salire le scale e ad attraversare l'arcata. Prosegui lungo un tunnel elegantemente tappezzato con pannelli di legno e poi arrivi in un'altra sala, dalla quale otto corridoi, bassi e stretti, si dipartono in altrettante direzioni. Guardi le imboccature dei corridoi, e un antico timore si impossessa del tuo spirito: il timore di non uscire mai più vivo da Kaag.

Servendoti delle tue innate facoltà curative, cerchi ancora una volta di fare riprendere i sensi a Banedon. Ricordi che una volta, nel corso di una lezione al monastero Ramas, Banedon riuscì a materializzare una visione del monastero stesso e dei territori circostanti. C'eri anche tu, nella tua stanza, piccolo come un soldatino vivente. Se Banedon riuscisse a materializzare Kaag, potresti localizzare la vostra posizione attuale e quindi individuare la direzione giusta per fuggire.

Chiami a raccolta le tue facoltà, posi le mani sul petto di Banedon e fai confluire la tua energia vitale direttamente nel suo cuore. (Perdi 3 punti di Resistenza.) A poco a poco il giovane mago riprende conoscenza; rivitalizzato dall'energia che gli hai trasmesso, egli riesce a soddisfare la tua richiesta. Sul pavimento della sala, vedi materializzarsi una visione tridimensionale di Kaag. Lentamente la visione si allarga, fino a quando vedi due piccole figure - una distesa a terra, l'altra inginocchiata a fianco della prima - in una delle sale ai piani superiori della cittadella. Le riconosci immediatamente: siete tu e Banedon. La visione si fa confusa e poi scompare, ma tu hai fatto in tempo a capire qual è la via più rapida e diretta per uscire.

Il tunnel che si diparte verso sud porta direttamente a una tana degli Zaldan dotate di piattaforma di atterraggio, che si trova sopra la Porta Sud. È da lì che decidi di lasciare la cittadella, nello stesso modo in cui sei entrato: per via aerea.

Sicuro che il successo della tua missione sia ormai a portata di mano, aiuti Banedon ad alzarsi in piedi, e insieme vi avviate verso il tunnel.

Vai al **267**.

208

Sollevi uno dei pesanti candelieri sopra la testa e poi ti prepari a scagliarlo contro la sfera. D'un tratto questa emette una potente ondata d'energia psichica, che investe la tua mente e ti fa barcollare pericolosamente. Scioccato da quell'attacco improvviso, senti che la presa delle tue mani sul candeliere sta per cedere. Stai per far cadere il candeliere sulla tua testa, ma, chiamando a raccolta i tuoi poteri Ramas, riesci a controllarti.

La forza ti ritorna, e subito ne approfitti per scagliare il candeliere contro l'altare; la sfera di vetro si disintegra in mille frammenti di vetro scintillante, e l'esplosione che accompagna la sua distruzione è violentissima; a poco a poco il fumo nero e maleodorante scompare, e con esso l'atmosfera maligna che permeava la stanza. Una sensazione di benessere si diffonde per tutto il tuo corpo: recupera 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai all'**86**.



209

Sali verso la parte più alta della cittadella attraverso una serie di scale, corridoi e tunnel in salita, fino a quando non arrivi in una vasta sala, dove regna il gelo più totale, completamente ricoperta di stalattiti di ghiaccio. In lontananza scorgi il bagliore dorato di una stanza più calda e ti affretti in quella direzione, stando bene attento a non scivolare sul pavimento coperto da una spessa lastra di ghiaccio.

Hai quasi raggiunto il centro della sala quando la temperatura cala bruscamente. A meno che tu non possieda l'Arte Superiore della Difesa, perdi 5 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **133**.

210

Mancano pochi metri all'arcata quando all'improvviso quattro guerrieri Drakkar voltano l'angolo e vengono verso di te. Uno di essi ti vede e grida: "Un intruso!"

Con fulminea velocità sfoderi l'arma e ti prepari a combattere. Alle tue spalle i trenta Drakkar intenti al banchetto rimangono immobili per un paio di secondi, paralizzati per la sorpresa. Poi balzano in piedi, tutti nello stesso momento, e si affrettano verso il tavolo per riprendere le loro armi. Piuttosto che affrontare i trenta che si trovano alle tue spalle, decidi di vedertela con i quattro che ti stanno bloccando l'uscita.

"Per Sommerlund!" gridi, e ti lanci in avanti deciso a sconfiggerli.

4 Guerrieri Drakkar:
Combattività 37 Resistenza 41

Se vinci questo combattimento, vai al **119**.

211

Sfoderi la Spada del Sole e la tieni ritta davanti a te. Immediatamente i due fasci di energia psichica confluiscono verso la lama dorata, colpiscono la punta e si fondono dando origine a una sfera infuocata che pulsa di luce bianca. L'elsa della Spada del Sole vibra nelle tue mani mentre lotti disperatamente per mantenere il controllo di tutta quell'energia magica.

"Per Sommerlund!" gridi e, con un ultimo sforzo titanico, scagli la sfera di fiamma contro i due dragoni. La meteora di luce si infrange contro la creatura più vicina ed esplode fragorosamente, inondando il tunnel di luce e di scintille. Poi, d'un tratto, cala il silenzio: sia la sfera che la creatura sono svanite nel nulla.

Per diversi secondi tu e l'altro dragone rimanete immobili a fissarvi negli occhi; poi, quasi rispondendo ad un medesimo comando, vi muovete entrambi per dare inizio al combattimento. Una spada di fuoco si materializza dal nulla in una delle zampe del dragone, il quale, con agilità insospettabile, balza in avanti per attaccarti.

Nadziranim
(sotto forma di dragone, con spada di fuoco):
Combattività 46 Resistenza 40

Questa creatura è dotata di potentissime armi psichiche. A meno che tu non possieda l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, a causa dei suoi continui attacchi psichici devi togliere 2 punti al tuo punteggio di Resistenza ad ogni scontro.

Se vinci questo combattimento, vai al **76**.

212

In un attimo l'Helghast ti è addosso e ti trascina a terra. Cerchi disperatamente di afferrarti alla sua tunica mentre lottate vicino al bordo del fossato di fiamme. Ghignando crudelmente, i due guerrieri Drakkar assi-

stono compiaciuti al combattimento, non dubitando nemmeno per un attimo della vittoria dell'Helghast.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 15 o più, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **311**.
Se è 5 o più, vai al **151**.



213

Sali di corsa i restanti scalini e afferri il guerriero Drakkar per la gola; egli tenta disperatamente di liberarsi dalla tua stretta, scalciando e graffiando come un animale selvaggio, fino a quando non sei costretto a lasciarlo andare. Nell'attimo in cui allenti la presa, il Drakkar inciampa e cade oltre il parapetto, precipitando con un grido inumano nella strada sottostante. Guardi oltre la balaustra e vedi il corpo del guerriero infilzato negli aculei d'acciaio dello stesso marchingegno che aveva voluto usare contro di te.

Ti volti e concentri la tua attenzione sui cinque Kraan che si trovano sul tetto della torretta, intenti al loro pasto. Ti avvicini lentamente, sperando di non spaventarli e di non farli volare via, ma il trambusto della lotta e la tua stessa presenza li ha resi molto inquieti.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **90**.
Se non possiedi quest'Arte, vai al **136**.

214

Non ti è possibile evitare la creatura; perciò sollevi l'arma in gesto di sfida e ti prepari a combattere. In pochi secondi, l'ombra della bestia ti è addosso.

Vai al **128**.



215

Fai ricorso alle tue facoltà Ramastan del Controllo Animale, senza ottenere però alcun risultato: l'Akataz ha gia fiutato l'odore del tuo corpo, e ormai è troppo tardi per nasconderlo.

Ringhiando ferocemente, la creatura balza verso di te squarciando la tenda e distruggendola con le unghie e le fauci. Rimasta intrappolata, per pochi, preziosissimi secondi la bestia si dibatte per liberarsi dai brandelli di stoffa, dandoti così il tempo di reagire al suo attacco.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **99**.
Se non possiedi un arco, o preferisci non usarlo, vai al **286**.

216

Ancora una volta il tuo lancio non ha effetto. Stai nuovamente per raccogliere l'arma quando, d'un tratto, nella sala echeggia il campanello d'allarme. Un attimo dopo una truppa di Giak e di guerrieri Drakkar armati fino ai denti irrompe dall'entrata e avanza verso di te. Combatti coraggiosamente, uccidendo più di cinquanta nemici, ma a nulla servono i tuoi sforzi: i tuoi avversari sono troppo numerosi.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, nella sala del trono di Zagarna.

217

La scala a chiocciola, scarsamente illuminata da alcune torce infisse alle pareti, conduce in una sala affollata nella quale convergono diverse altre rampe di scale, tunnel e gallerie. Nascosto nell'ombra, rimani ad osservare le creature, principalmente Giak e Drakkar, che si servono di questa sala per passare da un corridoio all'altro, imboccare una scala, entrare in una galleria. Indossano tutti uniformi color arancione stinto, macchiate di sangue.

Dopo qualche minuto la sala si vuota, e tu ne approfitti per attraversarla di corsa in direzione di un tunnel che si trova esattamente di fronte a te: dal momento che è l'unica uscita che è stata ignorata dal viavai di Giak e Drakkar, la imbocchi con la speranza di trovarla priva di sentinelle. Ad un certo punto del tunnel, un'arcata immette in una stanza il cui pavimento è coperto da uno strato considerevole di polvere grigio-verde. I tuoi sensi percepiscono la presenza di un pericolo non appena posi gli occhi su alcuni strani licheni fosforescenti che tappezzano le pareti della stanza. Il bagliore che si irradia dai licheni illumina debolmente alcune massicce colonne di marmo che supportano il soffitto a volta e l'uscita ad arco sul lato opposto. Il tappeto di polvere che ricopre il pavimento è completamente intatto, privo di impronte di qualsiasi tipo.

Se decidi di attraversare la stanza e oltrepassare l'arcata, vai al **301**.

Se preferisci lasciar perdere la stanza e proseguire lungo il tunnel, vai all'**82**.

218 *(fig. 11)*

Vedi in lontananza una dozzina di creature che avanzano lentamente lungo il tunnel. Ingrandisci le immagini e vedi che le creature hanno forma vagamente umana; sono però senza capelli, molto magre, praticamente scheletriche. Indossano tuniche verdi ormai ridotte a cenci informi, e le dita dei piedi e delle mani hanno l'aspetto di artigli contratti; gli occhi sofferenti affondano in visi magrissimi e segnati da anni di dolore e paura. Metti in funzioni le tue facoltà psichiche, e rimani scioccato da ciò che esse ti comunicano.

I tuoi sensi ti rivelano che queste creature erano un tempo soldati umani degli eserciti delle Terre Libere Alleate; sono stati fatti prigionieri in battaglia molti anni or sono, e nel corso della loro lunga prigionia hanno dovuto sopportare i crudeli esperimenti dei Nadziranim, i quali si sono serviti di loro come cavie. Ora che i malvagi maghi di Kaag non li utilizzano più per le loro pratiche magiche, questi poveri zombi sono costretti a vagare senza meta nei tunnel di Kaag, uniti da un medesimo, crudele destino.



(fig. 11) Delle creature scheletriche escono dall'ombra.

Quando gli zombi arrivano a circa venti metri da te, cerchi di comunicare telepaticamente con loro. Percepisci che quello che sta a capo del gruppo conserva ancora qualche residuo di energia psichica e mentale; nella speranza che ti possa aiutare, gli chiedi se sa dove viene tenuto prigioniero Banedon. Dapprima la tua domanda non ottiene risposta; poi il tuo sguardo si intreccia con il suo, e il dolore e la disperazione che quegli occhi riescono a comunicare sono tali da farti perdere 2 punti di Resistenza. A poco a poco lo shock svanisce, e qualche attimo dopo senti una flebile voce che echeggia nella tua mente.

"Sì... So chi stai cercando... Il mago Sommerliano è tenuto prigioniero qui... a Kaag... nella sala del trono di Zagarna..."

Chiedi alla creatura dove si trovi la sala del trono di Zagarna, ma l'unica indicazione che riesce a fornirti è *"molti piani più in alto"*.

Il gruppetto di anime disperate si divide in due per lasciarti passare. Vedi le terribili cicatrici che gli esperimenti dei Nadziranim hanno lasciato sui loro corpi straziati e senti montare il tuo odio. Pieno di rabbia e di rimorso, ti allontani in fretta, mentre si fa sempre più forte il timore che anche a Banedon siano state inflitte le stesse sofferenze patite da quei sfortunati soldati.

Vai al **57**.

219

I Vordak sghignazzano crudelmente, soddisfatti del loro successo. Approfittando del vantaggio che hanno

su di te, si precipitano in avanti e, decisi a finirti una volta per tutte, estraggono da sotto i mantelli delle grosse mazze di ferro. A poco a poco il dolore che era esploso nella tua testa al momento dell'attacco si attenua, la mente ti si schiarisce e le forze ti ritornano. Alzi l'arma e ti prepari ad affrontare i tre zombi in combattimento.

3 Vordak:
Combattività 40 Resistenza 42

Se vinci questo combattimento, vai al **260**.

220

Il pannello si chiude alle tue spalle nascondendoti al nemico. I guerrieri Drakkar irrompono nella sala un attimo dopo, e da oltre la parete senti venire esclamazioni di sorpresa miste a imprecazioni volgari: evidentemente i Drakkar non riescono a spiegare la vostra improvvisa scomparsa. Temendo che il tuo nascondiglio possa comunque venire scoperto, ti affretti giù per le scale e arrivi in una saletta simile ad una cupola, riccamente equipaggiata con strumenti da laboratorio; alcuni tavoli operatori di grandi dimensioni sono allineati ai bordi delle pareti, e molti di essi recano tracce fresche di sangue.

I tuoi sensi percepiscono che Banedon è turbato dalla vista di quella stanza, e quando gli chiedi cosa c'è che non va, egli ti rivela che quella è la sala in cui i Nadziranim l'hanno sottoposto a ore ed ore di brutali interrogatori nel vano tentativo di estorcergli informazioni riguardanti i segreti della magia della Confraternita.

"Nonostante tutte le loro torture", ti comunica Banedon, in tono ancora debole e tuttavia fiero, *"non sono riusciti a sapere nulla"*.

Giri lo sguardo attorno in cerca di una via d'uscita e dopo qualche secondo scorgi una porta d'acciaio, serrata da uno strano chiavistello. Il chiavistello è formato da tre blocchi simili, ciascuno suddiviso in quattro caselle; su ogni casella è inciso un numero. Chiedi a Banedon se per caso conosca il meccanismo che controlla la porta, e lui ti comunica che una volta ha visto uno dei Nadziranim battere nella casella vuota un certo numero di volte.

Studia con attenzione la seguente griglia di numeri. Quando credi di aver trovato la soluzione, vai al paragrafo indicato dal numero che hai dato come risposta.

3	5
2	6

6	10
4	12

12	20
	24

Se la tua risposta non è corretta, o se non riesci a risolvere l'indovinello, vai al **154**.

221

La freccia scava un solco profondo nella testa della creatura prima di proseguire nella sua traiettoria ad arco e cadere sul pavimento. La bestia ruggisce, si ferma di scatto e scuote violentemente la testa, come a voler scacciare il dolore lancinante della ferita. La freccia ha soltanto rallentato il suo attacco, non l'ha

fermato del tutto; infatti, non passa un minuto che, fissando nei tuoi i suoi occhi feroci ed iniettati di sangue, la belva ricomincia a caricare verso di te.

Imprecando contro la mala sorte, rinfili l'arco in spalla, sfoderi l'arma e ti prepari a combattere.

Gnagusk:
Combattività 41 Resistenza 45

Se vinci questo combattimento, vai al **247**.

222

Il fascio d'energia aumenta di velocità e sfreccia come un fulmine verso di te. Ormai è a pochi centimetri dalla tua testa, e non ti resta altro che tuffarti a capofitto in mezzo alla marea brulicante di insetti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

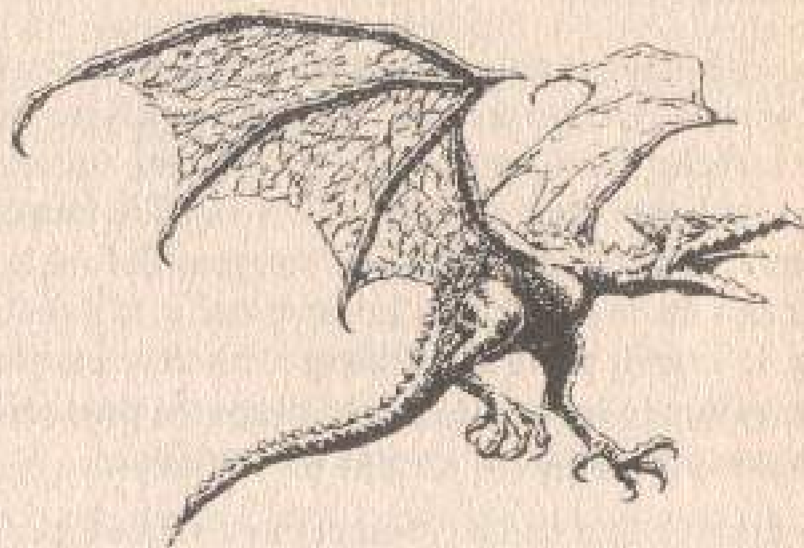
Se il totale va da 0 a 5, vai al **33**.
Se è 6 o più, vai al **166**.

223

Scagli la tua torcia verso la vasca, e immediatamente il liquido esplode con un boato spaventoso che ti fa cadere all'indietro. Nei secondi immediatamente successivi la sala viene avvolta da un alone di luce accecante; poi, a poco a poco, il bagliore si fa meno intenso, e tu puoi finalmente vedere il polipo disteso a terra accanto al bordo della vasca, con i tentacoli carbonizzati che ancora vengono consumati da alcuni residui di fiamme.

Ti copri la bocca con il mantello per proteggerti dal tanfo e dal fumo, giri attorno all'enorme carcassa e ti avvicini all'arcata. La lastra di metallo che bloccava il passaggio non esiste più: molto probabilmente è stata rimossa dalla potente esplosione. Ansioso di lasciare la sala fumosa e di proseguire nella ricerca del tuo amico, ti affretti oltre l'arcata e imbocchi un tunnel buio e umido che da essa si diparte. (Ricordati di cancellare l'Oggetto dello Zaino che hai usato per infiammare l'olio della vasca.)

Vai al **200**.



224

Incuriosito da quel debole squittio, ti dirigi verso la porta e avvicini l'occhio allo spioncino. Scopri che tutti i tuoi timori erano infondati quando vedi due grossi ratti, piuttosto malconci, che lottano nel corridoio retrostante per il possesso di un osso. Sorridi quando vedi che il più piccolo dei due animaletti ha la meglio e che si trascina via quasi con fierezza il bottino appena conquistato. Segui il topo con lo sguardo e lo vedi scomparire nell'oscurità di un corridoio

in fondo al quale scorgi qualcosa che ti fa aumentare i battiti del cuore.

Facendo ricorso alle tue arti Ramastan, ingrandisci l'immagine: due massicce porte sul lato opposto del passaggio sono sorvegliate da un paio di sentinelle che indossano delle scintillanti armature d'argento. Un gran numero di Giak e di guerrieri Drakkar passano avanti e indietro davanti alle porte, ma nessuno entra. La sala cui danno accesso le due entrate si trova più o meno a cento metri di distanza da dove ti trovi, eppure percepisci ugualmente che lì dentro si nasconde un formidabile potere.

Dopo qualche minuto il viavai di Giak e Drakkar diminuisce. Poi due creature simili a spiriti che indossano tuniche luccicanti e semi-trasparenti entrano da destra nel tuo raggio visivo; li riconosci immediatamente: sono Nadziranim, gli stregoni del male che praticano la magia nera. Le sentinelle si fanno da parte, le grandi porte si aprono per lasciare passare le due creature, e un fascio di luce purpurea proveniente dalla sala retrostante si riversa nel corridoio.

D'un tratto i tuoi sensi cominciano a vibrare per una premonizione improvvisa: Banedon non è lontano, non hai dubbi. Il tuo amico si trova da qualche parte oltre le due porte. Devi riuscire assolutamente ad entrare, costi quel che costi, e per fare ciò, devi prima distrarre in qualche modo le due sentinelle.

Se decidi di appiccare il fuoco nel magazzino, vai al **268**.

Se invece decidi di indossare un'uniforme Drakkar (ne hai appena vista una abbandonata sul pavimento lì vicino), vai al **70**.

225

Capisci immediatamente che, quando ti ha graffiato, la creatura ha immesso nel tuo corpo un virus mortale che ti ha avvelenato il sangue. Con l'aiuto della tua Arte Superiore riesci a emettere dei potenti anticorpi che, entrati in circolazione, annullano l'effetto del virus. Senti la temperatura salire mentre gli anticorpi combattono per ripulire il tuo organismo. In pochi minuti la battaglia è vinta: l'impiego della tua Arte Superiore ti costa 3 punti di Resistenza, ma ti salva da una morte sicura.

Aspetti ancora qualche secondo, poi, quando ti sei ripreso completamente, controlli il tuo equipaggiamento e cominci a salire la rampa di scale che conducono fuori dalla buca.

Vai al **172**.

226 *(fig. 12)*

Dai recessi ombrosi della sala, una mostruosa creatura simile a un roditore di dimensioni gigantesche avanza verso di te a passi lenti e minacciosi. Il corpo è color ocra, e le sei zampe che lo sorreggono sono grosse, massicce, coperte di muscoli possenti che al minimo movimento guizzano sotto la spessa pelle. Il muso della creatura è mostruoso: le fauci sono grandi quasi il doppio della testa stessa, e la loro struttura ossea fuoriesce dalle labbra e si protende oltre le mascelle attraverso denti enormi, simili a spade.

La bestia volge la testa per fissarti con i suoi occhi feroci, ed emette uno strano verso simile ad un ruggito, che ti fa gelare il sangue nelle vene. Cadak ride cru-

(fig. 12) È un enorme mostro dalle fauci spaventose.

delmente; un attimo dopo grida un ordine, e l'enorme creatura comincia a caricare verso di te.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **199**.
Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai all'**81**.
Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e vuoi usarla, vai al **307**.
Se non possiedi un Arco, né queste Arti Superiori, o se preferisci non usarle, vai al **214**.

227

Invochi l'incantesimo della Confraternita della Stella di Cristallo *Freccia di fuoco*, e immediatamente la punta del tuo dardo si accende di una magica fiamma blu.



Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con Arco, aggiungi 5 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **91**.
Se va da 7 in poi, vai al **158**.

228

Guardi prudentemente a destra e a sinistra; una volta sicuro che la strada sia completamente deserta, la attraversi di corsa e scendi velocemente la breve rampa di scale che conduce alla porta della cripta. Spingi con la spalla il portale di ferro nero che, dopo una



(fig. 13) Un grande volatile cala dalle travi del tetto.

debole resistenza, si apre cigolando a rivelare una stretta sala con le pareti in pietra grezza; in mezzo alla sala torreggia un massiccio sedile di legno il cui schienale è stato quasi completamente distrutto dal fuoco. Sbirci attraverso le assi di legno annerite dal fumo e intravedi un arazzo ammuffito che copre in parte la parete retrostante. Per il resto, la cripta è completamente vuota.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi *e* l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **93**.

Se non possiedi entrambe queste Arti Superiori, vai al **155**.

229 *(fig. 13)*

Un'orrenda creatura alata cala dalle travi del soffitto immerse nell'ombra. La spessa pelle rossa che ricopre il suo corpo è punteggiata di spine sottili e affilate, e una massa di lunghi capelli neri ricopre la sua testa ossuta. La bocca spalancata rivela una doppia fila di denti aguzzi, molti dei quali si sono infranti contro le ossa di quegli incauti che hanno osato varcare la soglia di questa sala. Emettendo delle grida acute e altissime, la creatura cala verso la tua testa.

Posi Banedon a terra, estrai l'arma e ti prepari a combattere.

Ashradon:

Combattività 42 Resistenza 40

Questa creatura è immune allo Psicolaser e al Raggio Psichico. Viene solo parzialmente danneggiata dal Raggio Ramas. Se decidi di impiegare il Raggio Ramas, dimezza il punteggio normale di Combattività a

cui quest'arma ti dà diritto per il corso di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **101**.



230

Nell'allontanarti dai corpi dei due Drakkar, noti che entrambi portano appesa ai cinturoni una catena con una chiave di bronzo. Se decidi di prendere una di queste chiavi, ricordati di segnarla sul tuo Registro di Guerra come Chiave di Bronzo tra gli Oggetti dello Zaino.

Controlli i due Cavalieri Drakkar e trovi i seguenti oggetti:

2 Spade
1 Pugnale
Cibo a sufficienza per 2 Pasti
80 Kika (10 Kika = 1 Corona d'Oro)
Bottiglia di Vino

Se decidi di prendere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **68**.

231

La creatura cerca di evitare la freccia, ma non reagisce abbastanza rapidamente: il dardo le si conficca nel collo, facendola gridare per il dolore e la sorpresa. Ad ogni modo la ferita che sei riuscito a infliggerle non basta a fermare il suo attacco. Quasi fosse insensibile al dolore fisico, la bestia afferra con le zampe l'asta della freccia, se la strappa dalla gola e la getta via. Scioccato da tanto inumano sangue freddo, rinfili l'arco in spalla e sfoderi un'arma per il combattimento corpo a corpo. La creatura si trova a meno di tre metri da te quando spalanca la bocca e ti sputa addosso un liquido bianco e bollente.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **333**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **287**.

232

Cominci ad arrampicarti sulla montagnola di macerie con la netta sensazione di costituire un bersaglio facilissimo per le frecce dei tuoi avversari. Ciò nonostante continui a salire il più rapidamente possibile e sei quasi arrivato in cima quando metti un piede in fallo; perdi l'equilibrio, cadi e cominci a rotolare verso il basso.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è pari (0, 2, 4, 6, 8), vai al **183**.

Se invece è dispari (1, 3, 5, 7, 9), vai al **112**.

233

Fai ricorso alla tua Arte Superiore e ordini telepaticamente alle tre fiere di desistere dal loro attacco. Im-

mediatamente, gli egorgh si fermano: stupiti e spaventati da quell'ordine di cui ignorano la provenienza, indietreggiano nell'ombra mugugnando e guaendo come cuccioli indifesi.

Approfitti senza indugio della situazione e scappi passando accanto alle tre bestie. Attraversi di corsa la stanza e imbocchi un tunnel che da essa si diparte.

Vai al **64**.

234

Evochi mentalmente le parole dell'incantesimo dei Maghi Anziani e lo indirizzi verso la serratura. Senti un violento *craack*, e un attimo dopo - al momento dell'impatto con la forza magica dell'incantesimo - la porta trema violentemente. Una nube di polvere grigia si leva dal buco della serratura: assesti un calcio potente all'altezza della maniglia e scopri che l'incantesimo ha funzionato. Il lucchetto ha ceduto, e la porta si spalanca senza opporre alcuna resistenza.

Vai al **328**.

235

Ti fai coraggio, cercando di non pensare ai pericoli che dovrai affrontare, scendi la collina e ti incammini verso le imponenti mura della fortezza di Kaag. Davanti a te, in mezzo alle folate di vento e di polvere, scorgi una strada piena di buche che conduce all'entrata est. La strada è coperta di cadaveri, ossa, armi arrugginite e resti di armature; creature simili a granchi corrono veloci in mezzo ai detriti e alle ossa, staccando con le tenaglie affilate quel po' di polpa che resta per nutrire se stessi e i loro piccoli, nascosti nei teschi di Giak mezzi sepolti nella polvere.



Protetto dalle tue Arti Ramas e dalla sabbia sollevata dalla tempesta, raggiungi la breccia nella parete est senza essere visto. Ti arrampichi veloce in mezzo ai detriti, scavalchi i grandi cubi di marmo nero che una volta formavano la sezione della parete crollata e ti ritrovi in una strada fiancheggiata da abitazioni e capanne in rovina. Un grigio manto di fumo soffocante avvolge questa parte della città, dove la puzza di zolfo e di ferro è fortissima. Avanzi in mezzo alle case in rovina e dopo qualche secondo scorgi un gruppo di Giak guidato da un Gourgaz che indossa una cotta di ferro; il gruppo si ferma accanto a una capanna, poi il Gourgaz ordina seccamente qualcosa, e i Giak proseguono lentamente verso sud. Vedi che le verdi e cenciose uniformi delle creature portano tutte l'emblema di un teschio.

Se decidi di seguire la truppa di Giak, vai al **185**.
Se invece preferisci evitarla e dirigerti dalla parte opposta, vai al **104**.

236

Una freccia squarcia i pantaloni della tua divisa di Ramas, tracciando una linea rossa di sangue sulla tua

coscia e facendoti gridare per il dolore. Inciampi, ma riesci a stare in piedi: perdi 3 punti di Resistenza.

Imprecando contro la sfortuna, e con la fronte imperlata di sudore, imbocchi il tunnel che, attraverso una serie di scale e corridoi, scende fino a raggiungere una sala rettangolare, nella quale sono allineate delle antiche statue di pietra dai lineamenti ormai irriconoscibili. Due lunghe file di torce infisse sulle pareti più lunghe inondano la sala d'una calda luce color dell'ambra, e l'odore dell'olio che brucia nelle grosse sfere di vetro è molto forte. Sul lato opposto della sala scorgi un'arcata, al di là della quale il tunnel prosegue nell'oscurità.

La ferita ti fa molto male, e hai un gran desiderio di fermarti per riposare un po'.

Se decidi di fermarti per qualche minuto a riprendere fiato, vai al **29**.

Se invece decidi di continuare senza fermarti, vai al **177**.

237

I tuoi sensi ti avvertono che, sebbene all'apparenza deserte, le scale che conducono al tetto sono in realtà pattugliate da alcune sentinelle Drakkar che si trovano all'interno della torretta. Esse costituiscono senza dubbio la via d'accesso più semplice, ma anche la più pericolosa.

Se decidi di lasciar perdere le scale e di tentare l'arrampicata del muro della torretta, vai al **164**.

Se invece decidi di salire le scale malgrado la rigida sorveglianza, vai al **312**.

238

Cerchi di tenere sotto controllo il tuo istinto di dibatterti; purtroppo capisci che, pur rimanendo immobile, stai inesorabilmente affondando nelle sabbie mobili.

D'un tratto la punta del tuo piede tocca qualcosa di duro: un brivido gelido ti corre lungo la schiena quando capisci che si tratta di un cadavere, molto probabilmente il corpo di un Giak gettato e fatto morire in quella lugubre stanza per aver infranto le rigide norme che regolano la vita della cittadella. Aspetti fino a quando la pianta del tuo piede non s'è posata completamente sul cadavere, poi tendi i muscoli e ti spingi verso l'alto con tutta la forza che hai in corpo, le mani tese in alto nel disperato tentativo di riuscire ad afferrare lo stipite dell'arcata d'entrata.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **187**.
Se va da 4 a 8, vai al **342**.
se va da 9 in poi, vai al **9**.

239

Le sentinelle interrompono bruscamente la loro conversazione, poi si voltano verso di te.

"Mostraci questa reliquia" ordina il guerriero alla tua destra.

Con fare esitante, ti sfili il sacco di spalla, e cominci ad armeggiare con lo spago che lo chiude, cercando di prendere tempo.

"Fai in fretta" ti ingiunge l'altra sentinella, abbassando la mano sull'elsa di un pugnale, "o altrimenti te lo aprirò io, quel sacco".

Se possiedi una Statuetta di Slutar, oppure il Pugnale di Vasha, o ancora la spada di Helshezag, vai al **61**.

Se non possiedi nessuno di questi Oggetti Speciali, vai al **137**.



240

Un rumore improvviso ti fa voltare di scatto. Estrai l'arma pronto a difenderti, ma non vedi nulla. Poi, con la coda dell'occhio, percepisci un furtivo movimento nei pressi di un'alcova che si trova sul lato opposto della sala. D'un tratto senti la voce di Banedon che echeggia debolmente nella tua mente. Non capisci quello che ti sta dicendo, ma sai che sta cercando di metterti in guardia contro qualche pericolo. Ti getti un'occhiata alle spalle, e vedi che il giovane sta indicando con la mano il trono di granito. Ti volti, e noti con orrore che le fauci del leone si stanno spalancando sempre di più.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas, vai al **184**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **265**.

241

Attraversi di corsa la barriera protettiva e senti una scarica d'energia assalire i tuoi sensi: perdi 3 punti di Resistenza. Tuttavia, malgrado il dolore momentaneo, ti riprendi in fretta e ti liberi dei due Liganim con le bacchette magiche prima che essi abbiano il tempo di scappare dalla biblioteca.

Le grida di morte delle due creature paralizzano l'altro Liganim che stava fuggendo; questi si ferma poco prima di imboccare l'arcata, si volta verso di te e ti fissa - i lineamenti del viso sfigurati dal terrore - mentre corri verso di lui con l'arma pronta a colpire. Ed è proprio la paura di morire a finirlo, un'emozione troppo forte per il suo debole cuore.

Vai al **207**.

242

Appoggi l'orecchio sulle travi di legno e ascolti: da dietro la porta senti provenire un trambusto di passi, di armi e armature, ed anche un dimesso russare. Capisci immediatamente che quella porta dà accesso al dormitorio dei guerrieri Drakkar, un luogo che faresti meglio ad evitare.

Ti allontani dalla stanza e imbocchi il corridoio che va verso sud.

Vai al **343**.

243

Estrai una freccia, ma prima che tu abbia il tempo di prendere la mira, l'enorme massa di tentacoli striscia velocissima verso di te, costringendoti ad indietreg-

giare e ad avvicinarti alla vasca; con orrore, noti che ogni tentacolo è dotato di un affilatissimo artiglio.

Lento ma inesorabile, il polipo avanza, spingendoti all'indietro verso il mucchio di macerie che blocca l'entrata della sala. Mano a mano che il mostro si avvicina alla vasca, capisci che questa non contiene affatto dell'acqua, ma dell'olio fluido e trasparente... dell'olio altamente infiammabile!

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **346**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **94**.



244

Tiri il chiavistello che chiude la porta, la apri e scivoli dentro. Richiudi la porta senza fare rumore, ascolti con il fiato sospeso l'eco dei passi dei guerrieri Drakkar che si fa sempre più vicino e preghi affinché passino oltre senza fermarsi. Il gruppo si avvicina sempre di più e, con tuo grande disappunto, si ferma proprio davanti alla porta della stanza in cui ti sei nascosto. Una voce roca mormora le parole di qualche incantesimo, poi, con un lieve suono metallico, il chiavistello della porta scivola all'indietro: ti hanno chiuso dentro.

I guerrieri Drakkar proseguono il loro cammino, e a poco a poco il rumore dei pesanti stivali di acciaio che battono sul selciato scompare. All'improvviso senti un basso ruggito: ti volti di scatto e scorgi davanti a te - addormentato su un letto di paglia e fieno - il più grande Tigerwolf che ti sia mai capitato di vedere. La bestia si gira su un fianco e muove lentamente la grossa testa: sta per svegliarsi.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **96**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **195**.



245

Indietreggi di qualche passo e prendi la mira. Per uno della tua abilità, quella sfera è un bersaglio difficile da mancare. Ma la freccia colpirà con forza sufficiente a distruggerla o a staccarla?

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **131**.

Se va da 5 a 9, vai al **143**.

246

Dopo qualche secondo di indecisione, decidi di lasciare dormire la sentinella Drakkar. Sali le scale e ti ritrovi al centro di una sala al piano superiore. La vasta sala dal soffitto a volta contiene una considerevole serie di lugubri trofei, appesi alle pareti o esposti in contenitori di vetro. Teschi di creature mai viste finora sono in bella mostra accanto a pelli conciate o scurite e ad ossa incastonate di gioielli. Un oggetto in particolare attira la tua attenzione: una statuetta che rappresenta il Signore delle Tenebre Zagarna.

Se decidi di prendere questa Statuetta di Zagarna, riportala sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che porti nello Zaino. Se hai già con te il massimo di oggetti permessi, devi rinunciare a un oggetto in favore della statuetta.

Per proseguire, vai al **209**.

247

Osservi la carcassa dello Gnagusk rotolare lentamente su se stessa e cadere con un tonfo sordo nel fossato di fiamme sottostante. La vittoria ti riempie di rinnovata fiducia ed energia, ma è una sensazione di breve durata. All'improvviso due mani dalla presa d'acciaio ti afferrano per il collo stringendoti la giugulare. L'Helghast ti sta attaccando da dietro!

Ti dibatti disperatamente nel tentativo di liberarti da quella stretta mortale, ma le dita stringono con forza sempre maggiore: perdi 4 punti di Resistenza.

I due guerrieri Drakkar sghignazzano compiaciuti e si avvicinano al ponte, decisi ad ucciderti per vendicare la morte del loro Gnagusk.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **205**.

Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **292**.

248

Lo Zavaghar lancia un acutissimo grido di morte e poi si schianta a terra; l'enorme mole del corpo si scuote convulsamente ancora per qualche secondo prima di congelarsi nell'immobilità della morte.

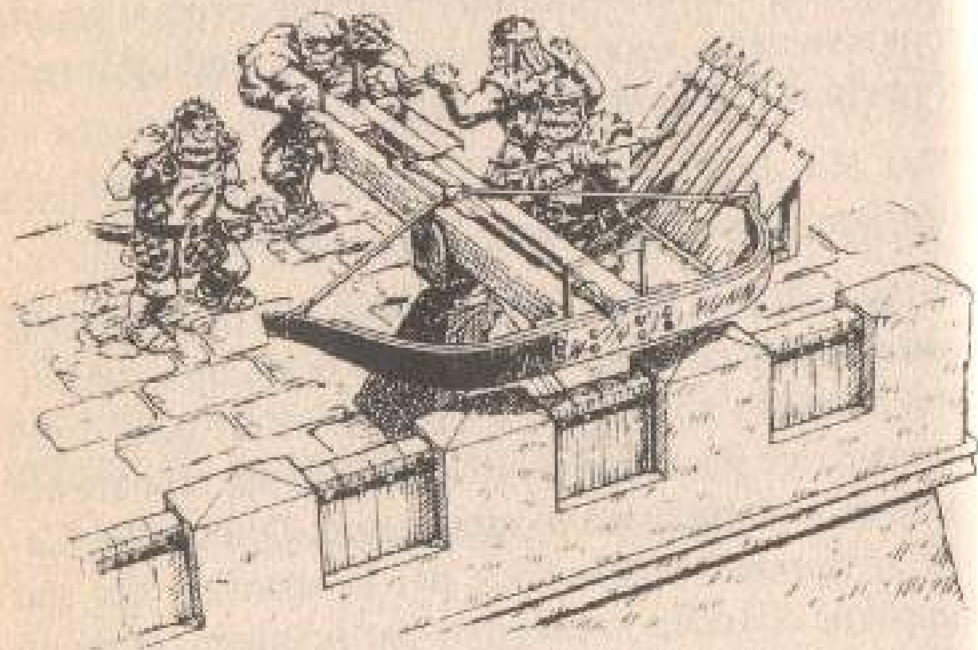
"No! No! No!" grida l'Arcidruido Cadak con voce infuriata. "Non può essere! Non può essere!"

Attraversa la tana di corsa e fissa con incredulità la carcassa dell'enorme creatura. Nel frattempo, hai aiutato Banedon ad alzarsi, e insieme vi dirigete il più rapidamente possibile verso lo Zaldan appollaiato accanto alla piattaforma di atterraggio. D'un tratto Cadak si riprende dallo shock per la sconfitta del suo campione e, vedendo che state per scappare, grida un ordine ai guerrieri Drakkar presenti nella tana affinché vi fermino immediatamente.

Raggiungi con Banedon la creatura alata e, facendo ricorso alle tue Arti Ramastan, riesci a costringerla all'obbedienza. I dardi dei Drakkar sfrecciano da ogni parte e vi passano pericolosamente vicini, ma tu cerchi di ignorarle; ti affretti a montare sullo Zaldan e, senza troppe cerimonie, issi in groppa il tuo amico.

Affondi i tacchi degli stivali nei fianchi della bestia, spronandola a levarsi in volo; mentre vi alzate in aria, ti volti a guardare Cadak, che dalla piattaforma vi sta fissando con occhi carichi d'odio e vi sta lanciando contro le sue maledizioni.

Ridi della sua sconfitta, ma la risata ti muore in gola quando, un attimo dopo, scorgi uno squadrone di arcieri Giak e Drakkar che affolla i bastioni sopra la tana; manovrano delle balestre giganti e cominciano a scagliare contro di voi la loro pioggia di dardi d'acciaio.



Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 8, vai al **66**.
Se è 9, vai al **341**.

249

Facendo ricorso a tutta la tua forza, riesci a issarti in sella e ad aggrapparti al collo del Kraan, che sta salendo velocemente nel cielo tempestoso. Batti freneticamente la bestia alata con i pugni fino a quando, con riluttanza, essa si sottomette ai tuoi comandi.

Tiri le redini e fai salire il Kraan. Le sue ali potenti ti trasportano in alto, verso le piattaforme di atterraggio situate sopra la grande porta nord; mano a mano che vi avvicinate, vedi che due di queste piattaforme sono aperte e incustodite. Una di esse è formata da un portale a forma d'arco, l'altra da un larga apertura di forma oblunga.

Se decidi di atterrare sulla piattaforma con l'entrata a forma d'arco, vai al **121**.

Se invece preferisci atterrare sulla piattaforma con l'entrata oblunga, vai al **282**.

250

Le truppe hanno quasi concluso il loro pasto quando una figura con un ampio mantello grigio e un elmo di acciaio lucente cala dal cielo denso di nubi e di fumo in groppa a uno Zaldan. La creatura grida un ordine al Gourgaz, e questi scatta immediatamente sull'attenti, frustando i Giak esausti ed impauriti e ordinando loro di mettersi in riga. La figura vestita di grigio inveisce contro la truppa ancora per qualche secondo, poi rimonta in groppa allo Zaldan e riparte salendo veloce in cielo. Impaurito dalle grida irate dello sconosciuto, l'ufficiale Gourgaz riprende il comando della sua truppa e la conduce via.

La curiosità ti spinge a seguirli, sempre stando attento a non farti vedere. Il gruppo si inoltra in un labirinto di vicoli e stradine secondarie e, dopo qualche minuto, raggiunge una via che conduce ad un vasto edificio. Qui sta imperversando una feroce lotta tra due fazioni di combattenti, contraddistinte da divise differenti: i soldati della prima fazione indossano uniformi arancioni, mentre i loro avversari indossano uniformi verde scuro.

Per diversi minuti assisti alla feroce carneficina e capisci che i due gruppi si stanno contendendo il controllo dell'edificio. La zona dei combattimenti si allarga sempre di più e si fa sempre più vicina al tuo nascondiglio, al punto che, dopo qualche minuto, decidi di allontanarti di lì prima di venire coinvolto nella lotta.

Alla tua destra vedi una strada che porta direttamente alla cittadella: è praticamente deserta e sembra costituire la via di scampo più sicura. La imbocchi deciso, ma hai percorso appena qualche metro quando una squadra di Cavalieri della Morte Drakkar - evidentemente una truppa di rinforzo appena arrivata dalla cittadella - ti si para davanti.

Ti tuffi velocissimo in una stradina laterale e cominci a correre, ma i Cavalieri della Morte ti hanno visto e, malgrado le loro pesanti armature, ti stanno già inseguendo.

Il vicolo termina in un incrocio dal quale si dipartono due vie, una verso sinistra e l'altra verso destra.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, vai al **107**.

Se non possiedi quest'Arte o decidi di non usarla, puoi imboccare la strada di sinistra all'**85**, oppure quella di destra al **266**.

251

La freccia colpisce la creatura nella gola, ma non riesce a trafiggere la corazza. Con un sordo *tuck*, la punta d'acciaio rimbalza via, e il dardo cade a terra. Non c'è tempo per un secondo attacco, perciò rinfili l'arco in spalla e sfoderi l'arma per il combattimento corpo a corpo. Sentendosi molto vicina alla vittoria, la creatura manda un garrulo squittio acuto, e poi avanza a balzi verso di te. Quando si trova a meno di tre metri da te, spalanca la bocca e ti sputa addosso un liquido bianco e bollente.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **333**.

Se non possiedi questa disciplina Superiore, vai al **287**.



252

Il corridoio attraversa una serie di caverne intercomunicanti, alcune delle quali sono abitate da Giak addetti a lavori di rude manovalanza; nessuno di loro si accorge di te. Dopo quasi un'ora, arrivi in una stanza piena di gabbie di ferro, dentro le quali vedi un gran numero di Akataz, i feroci cani da guerra impiegati dai guerrieri Drakkar. Poco più in là, sedute ad un tavolo, delle sentinelle Drakkar stanno giocando a carte.

Nascosto tra gli anfratti ombrosi della stanza, ascolti le chiacchiere oziose dei Drakkar, sperando di captare qualche utile informazione che ti aiuti a localizzare la sala del trono di Zagarna. Purtroppo le tue speranze vengono disilluse: quei bruti umanoidi sembrano preoccupati soltanto dal loro gioco e dalle pessime condizioni di lavoro cui devono sottostare. Ad ogni modo,

ascoltando la loro banale conversazione, vieni a conoscenza di due particolari interessanti riguardo la lotta che sta avendo luogo all'interno delle mura di Kaag. Le due fazioni in guerra combattono essenzialmente per il controllo dei contenitori situati nelle segrete della cittadella, nei quali viene allevata la vile razza dei Giak. Quei contenitori, infatti, sono la chiave per il potere assoluto, poiché assicurano sia un continuo rifornimento di truppe, sia cibo fresco per chi le comanda.

Ansioso di proseguire nella tua ricerca, decidi di abbandonare la sala passando attraverso un'arcata che si trova sul lato opposto. Pur confidando nelle tue capacità di mimetizzazione, sai che la sala è piena di cani dal fiuto sviluppatissimo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **92**.
Se va da 5 in poi, vai al **109**.

253

Ti mancano soltanto pochi metri per raggiungere la cima quando una parte della copertura in cemento si sgretola sotto le tue dita. Cerchi disperatamente un altro appiglio, ma ormai è troppo tardi: stai già precipitando all'indietro.

Al momento dell'atterraggio batti la testa, perdi conoscenza e cadi in una specie di torpore dal quale, purtroppo, non ti risveglierai mai più. Il tuo corpo viene scoperto da una pattuglia di Giak che ti uccide all'istante, avendoti scambiato per una spia nemica Drakkar.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, a Kaag.



254

Il tunnel conduce in una sala, la cui entrata, però, è bloccata da un'enorme statua di Zagarna che si è rovesciata su un fianco. La statua è andata in pezzi al momento dell'impatto, e il tratto finale del tunnel è ingombro di grossi massi di pietra; per entrare nella sala, devi sgombrare dalle macerie, almeno parzialmente, quest'ultimo tratto del tunnel.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Ora togli 1 al numero che hai estratto. Il numero così ottenuto corrisponde ai punti di Resistenza che perdi per la fatica. (Se hai estratto 0 o 1, non perdi punti di Resistenza.)

Per proseguire, vai al **100**.

255

Esamini la porta più da vicino e scopri che è chiusa a chiave. Fai ricorso alle tue facoltà Ramastan della Difesa nel tentativo di sbloccarla, ma con tuo grande disappunto non riesci a muovere il meccanismo: una protezione magica assicura il lucchetto.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **179**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e vuoi usarla, vai al **234**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti o preferisci non usarle, vai al **75**.

256

Sei a pochi metri dall'arcata quando all'improvviso quattro guerrieri Drakkar voltano l'angolo e vengono verso di te. Immediatamente ti appiattisci contro la parete più vicina e chiami a raccolta tutte le tue facoltà Ramas di mimetizzazione.

I quattro passano a meno di mezzo metro da te e fortunatamente non si accorgono della tua presenza. Aspetti che i Drakkar entrino nella sala, poi oltrepassi l'arcata e imbocchi il passaggio che si trova al di là di questa.

Vai al **304**.

257

Con un forte schianto, il guerriero Drakkar crolla sul selciato, sbatte la testa e perde i sensi. Scendi in fretta le scale e trascini via il suo corpo, temendo che possa venire scoperto da una pattuglia di passaggio. Il viso brutale del soldato si sta facendo sempre più pallido, e capisci che passeranno parecchie ore prima che egli possa riprendere conoscenza. Mentre lo trascini dietro un mucchio di detriti, noti che il guerriero porta al collo due catene; ad una di esse è appeso un Fischietto, all'altra una Chiave di Rame. Se decidi di tenere uno o entrambi questi Oggetti dello Zaino, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Dopo aver accuratamente nascosto il corpo del guerriero Drakkar, sali di nuovo le scale, apri con cautela il massiccio portale di ferro e avanzi nel corridoio retrostante, che termina davanti a un ampio pianerottolo scarsamente illuminato; da oltre la ringhiera è possibile osservare il piano inferiore, buio e cavernoso. Poco più avanti si trovano una rampa di scale che scende nell'oscurità e una porta di legno di quercia al livello della parete.

Ti avvicini lentamente alla balaustra, posi le mani sulla ringhiera e guardi in basso.

Vai al **47**.

258

Ti scansi di lato, e il liquido passa sopra la tua spalla, andando a cadere sul pavimento di marmo. Alcune goccioline d'acido schizzano sul tuo viso e sulla tua spalla. Senti un leggero sfrigolio, e immediatamente un dolore lancinante esplode nella tua testa e nella parte superiore del tuo corpo: l'acido corrosivo ti è penetrato nella pelle, facendoti perdere 5 punti di Resistenza.

Soltanto le tue innate facoltà Ramastan della Difesa ti permettono di sopravvivere a un attacco che avrebbe

consegnato a morte sicura qualsiasi altro essere umano. Scosso e provato da quest'attacco inaspettato, ti alzi in piedi e cerchi protezione dietro una vicina colonna. Un altro getto parte contro di te, ma senza riuscire a colpirti.

Sbirci da dietro la colonna, e per la terza volta l'acido fuoriesce dal becco adunco del polipo, solo che questa volta il getto è molto più debole: evidentemente la creatura ha esaurito le sue riserve di veleno. Ansioso di vendicarti per gli attacchi subiti, esci dal tuo nascondiglio e ti prepari ad affrontare il mostro un'altra volta.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **243**.
Altrimenti, vai al **192**.

259

La tua arma colpisce la sfera nel mezzo. Vi è una forte esplosione, e immediatamente la cortina di luce che teneva prigioniero Banedon scompare.

Vai al **188**.



260

Sferri un ultimo, potentissimo colpo e i corpi dei tre Vordak cadono ai tuoi piedi, sciogliendosi dopo pochi secondi in una nube verdastra di gas maleodorante. Temendo che il trambusto della lotta possa attirare l'attenzione di qualche altra creatura, rinfoderi l'arma e ti allontani rapidamente dalla zona. Dal fondo della strada vedi dipartirsi due vie: una prosegue in direzione sud, e l'altra, la cui entrata è bloccata da un ammasso di macerie e detriti, prosegue verso ovest.

Se decidi di imboccare la strada che prosegue in direzione sud, vai al **142**.

Se invece scegli di arrampicarti oltre le macerie che bloccano l'entrata della strada che va verso ovest, vai al **35**.

261

Anche l'ultimo egorgh crolla ai tuoi piedi privo di vita; ti volti e ti allontani lungo il tunnel adiacente. Rinfoderi l'arma e corri per diversi minuti, fino a quando non arrivi in una sala circolare. La sala è completamente vuota, tranne che per una scala di ferro arrugginito precariamente sistemata su una parete, la quale, attraverso un foro nel soffitto, collega questo piano a quello superiore. Non vedendo altra uscita, ti dirigi verso la scala e cominci a salire con prudenza, facendo bene attenzione a non cadere quando posi i piedi sui pioli traballanti e arrugginiti.

Arrivato in cima, ti guardi attorno e scopri di trovarti in un corridoio sul cui pavimento è ammassato un gran numero di ossa umane: resti di scheletri si mescolano a teschi dalle bocche spalancate che sembrano ancora avere espressioni di paura e di dolore. I residui psichici del terrore provato dalle vittime ancora presenti nell'aria fanno vibrare i tuoi sensi con grande intensità. Con il cuore in subbuglio, avanzi nel corridoio



(fig. 14) I due Xagash avanzano minacciosi.

ingombro di resti facendo ben attenzione a non calpestare le ossa per non fare rumore. Hai fatto solo pochi passi quando una vista inaspettata ti costringe a fermarti.

Vai al **218**.

262

Spingi Banedon di lato e ti tuffi per evitare la rete; i tuoi riflessi fulminei salvano te e il tuo amico. Se quella rete fosse riuscita a intrappolarvi, le possibilità di sopravvivenza sarebbero state scarsissime.

Ti alzi rapidamente in piedi e corri ad aiutare il tuo compagno. Ti stai chinando per sollevarlo, quando dall'oscurità senti provenire una voce profonda che impreca contro di te. Arma alla mano, ti volti per affrontare il nuovo avversario, ma lo shock paralizza ogni tuo movimento quando vedi chi veramente ti sta di fronte.

Vai al **54**.

263 *(fig. 14)*

Indietreggi rapidamente, estrai un'arma per il combattimento corpo a corpo e ti prepari alla lotta. Le due creature continuano ad avanzare verso di te, fissandoti con gialli occhi da rettile scintillanti di furia omicida.

Due Xaghash:
Combattività 52 Resistenza 60

Se possiedi la Spada del Sole, raddoppia i punteggi a cui essa ti dà diritto (soltanto per la durata di questo combattimento).

Se vinci questo combattimento, vai al **276**.

264

Ti allontani dal corpo del cane da guerra che hai appena ucciso e, con il dorso della mano, ti togli dal viso le chiazze di sangue. Un rumore di passi proveniente dal corridoio ti avverte che il trambusto del combattimento ha attirato l'attenzione di qualche guerriero Drakkar. Dopo qualche secondo senti una voce che da oltre la porta domanda in tono sospettoso chi c'è nella stanza; ti precipiti e fai appena in tempo a tirare il chiavistello.

Mentre il guerriero Drakkar batte violentemente i pugni contro la porta, tu corri nella stanza adiacente. Il pavimento è coperto di ossa di Giak e di pezzi di carne mezzi masticati. Alla tua destra vedi un'altra arcata seminascosta da una tenda sgualcita; sbirci attraverso i buchi e le fessure del tessuto e intravedi una scala a chiocciola che sale nell'oscurità.

La scala conduce in una sala vuota, illuminata dalla fioca luce di alcune torce e con il pavimento coperto di paglia. Alla tua destra vedi una massiccia porta di legno di quercia, chiusa da un chiavistello di ferro arrugginito; davanti a te, invece, vi è un corridoio immerso nell'oscurità. I tuoi sensi Ramastan ti dicono che il corridoio si dirige verso sud.

Se decidi di ispezionare la porta di quercia più da vicino, vai al **242**.

Se invece preferisci esaminare il corridoio, vai al **343**.

265

Una sinistra coltre di nebbia fuoriesce dalle fauci della statua del trono. Cominci a indietreggiare, e l'arma che reggi davanti a te è del tutto impotente contro l'acutissimo fischio che improvvisamente senti echeggiare nel tuo cervello. L'attacco psichico è fortissimo, e le tue Arti Ramastan della Difesa tentano disperatamente di resistervi. Ma prima che tu riesca a reagire, l'assalto mentale è riuscito a intaccare il tuo sistema nervoso centrale: perdi 4 punti di Resistenza.

Vai al **293**.



266

Stai correndo nel vicolo con i Cavalieri della Morte alle calcagna ma, confidando nella tua perfetta forma fisica, sei certo di poterli seminare in breve tempo. Purtroppo, però, la tua sicurezza subisce un duro colpo quando, girato l'angolo, un alto mucchio di macerie - i resti di una torre di guardia - ti si para davanti bloccando completamente la strada.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **22**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **232**.

267

Segui con trepidazione il tunnel, augurandoti di tutto cuore che la visione materializzata dalle arti magiche

di Banedon corrisponda alla realtà. Le tue speranze vengono infine premiate, perché dopo qualche minuto scorgi in lontananza le tane degli Zaldan.

Ben presto raggiungi l'entrata e, nascosto nell'ombra, ti apposti ad osservare la grande tana e i suoi abitanti. Allineate lungo le pareti, vedi almeno una dozzina di gabbie, ciascuna delle quali ospita uno Zaldan o un Kraan di piccole dimensioni. La maggior parte dei volatili sta mangiando, ma ve ne sono alcuni già sellati, pronti per essere montati. In particolare ti colpisce uno Zaldan, appollaiato vicino alla piattaforma di atterraggio, che sta pigramente osservando la città sottostante.

Stai riflettendo su quanto tempo ci metterete tu e Banedon per salire in groppa allo Zaldan, quando improvvisamente noti un particolare inconsueto, che ti insospettisce: nella tana non vi è una sola sentinella, né un addetto Giak o Drakkar.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **294**.

Altrimenti, vai al **168**.

268

Socchiudi la porta, poi ammucchi in un angolo un certo numero di ceste di paglia, scatole di legno e sacchi di tela grezza. Togli dalla parete una delle torce, la getti nel mucchio, e subito le fiamme divampano, mandando sbuffi di fumo grigiastro che in pochi secondi riempiono il corridoio antistante.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **347**.
Se va da 5 a 9, vai al **175**.

269

I dardi acuminati sfrecciano a pochi centimetri dal tuo viso mentre costringi le tue gambe a fare forza su se stesse per coprire gli ultimi dieci metri che ti separano dal tunnel.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale è 0 o 1, vai al **71**.
Se va da 2 a 6, vai al **236**.
Se è 7 o più, vai al **316**.



270

Guardi incuriosito mentre le due figure si fermano davanti alla porta: i loro corpi sono avvolti in densi aloni scuri di origine magica che non ti permettono di distinguere chiaramente le loro forme. Le due creature mormorano parole misteriose il cui tono dimesso ti ricorda vagamente la melodia di un canto religioso. Poi, lentamente, il portale di ferro comincia a rientrare nella parete.

Improvvisamente una sonda mentale di origine estranea penetra nel tuo cervello: le facoltà psichiche delle

creature senza forma hanno individuato la tua presenza! I due esseri si materializzano immediatamente sotto forma di dragoni e, nell'attimo in cui si voltano a guardarti, senti che la sonda penetrata nella tua mente si trasforma in una specie di pugnale dalla lama incandescente.

Ti porti le mani alla testa, mentre un dolore lancinante sembra divorare ogni cellula del tuo cervello.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **174**.
Se non possiedi quest'Arte, vai al **45**.

271

Il corridoio prosegue diritto per diversi metri e poi termina davanti ad una grande sala circolare costruita con blocchi di granito. Un getto d'aria fredda proviene da una buia apertura nel soffitto, dalla quale pendono alcune corde e carrucole che arrivano fino a terra. Alla tua sinistra si trova una grande porta quadrata, piena di borchie di bronzo e di ferro. Oltre l'apertura nel soffitto, non sembra esservi altra via d'uscita.

Se possiedi una Chiave di Bronzo, vai al **141**.
Se non possiedi quest'Oggetto dello Zaino, vai al **255**.

272

Apri la porta, entri e ti ritrovi in una piccola sala. Sulle pareti rivestite di pannelli di legno sono appese delle briglie e delle selle. Chiudi la porta e trattieni il respiro, mentre l'eco dei passi dei guerrieri Drakkar si fa sempre più vicino. Con tuo grande sollievo, senti che il gruppo passa accanto allo stanzino senza fermarsi. Aspetti ancora qualche secondo e, quando il corridoio è tornato completamente silenzioso, apri la porta e sgusci fuori.

Vai al **332**.

273

Silenzioso come un'ombra, attraversi il ponte di legno e imbocchi un vicolo laterale. In fondo a questo vicolo, stretto e maleodorante, vedi una breve rampa di scale di ferro che sale verso un'entrata sovrastata da un arco, anch'esso di ferro, a forma di grande serpente attorcigliato. Con estrema cautela, cominci a salire le scale, stando bene attento a non mettere i piedi in fallo e tenendo lo sguardo fisso sul massiccio portale nero. D'un tratto una scintilla improvvisa illumina il volto di una sentinella Drakkar, fino ad allora nascosta nel buio: il guerriero sta sfregando una pietra focaia nel tentativo di accendersi una pipa che stringe tra i brutti denti anneriti. Fermi immediatamente i tuoi passi e osservi la sentinella con attenzione. Alla sua destra, appoggiata alla pesante porta di ferro, vedi una lancia.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, vai al **19**.
Altrimenti, vai al **163**.

274

Facendo ricorso alla tua Arte Ramastan della Telegnosi, entri in uno stato di trance che permette alla tua mente di abbandonare il corpo e di passare oltre il fossato che fa da barriera al corpo di Banedon. Ti rivolgi telepaticamente al tuo amico, cercando di svegliarlo, di riportarlo a uno stato di coscienza, ma

sfortunatamente non riesci a stabilire alcun contatto. Poi, del tutto inaspettatamente, un grido inumano che ti fa gelare il sangue nelle vene risponde ai tuoi richiami mentali.

Con orrore capisci che la creatura distesa sulla piattaforma non è Banedon, ma un Helghast che ne ha assunto le sembianze. La creatura si alza lentamente in piedi e si trasforma sotto i tuoi occhi; getti un'ansiosa occhiata alle tue spalle, dove si trova il tuo corpo inanimato. Un attimo dopo due guerrieri Drakkar entrano nella sala attraverso il massiccio portale di bronzo, accompagnati da una creatura, simile ad un grande orso, legata ad una catena. I due Drakkar lasciano andare la catena, e la bestia balza verso il tuo corpo immobile, le fauci schiumanti di bava pronte a dilaniare la tua carne. Un terrore cieco si impossessa di te mentre fai volare il tuo spirito verso il tuo corpo: devi assolutamente riunirli prima che sia troppo tardi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 20 o più, aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se il tuo punteggio di Resistenza è meno di 20, togli 1.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **299**.
Se va da 4 in poi, vai al **122**.

275

Una freccia affonda nel fianco del tuo amico. Banedon si accascia in ginocchio, e le sue mani si aggrappano alla tua tunica in cerca di sostegno. Ti chini per sollevarlo, ma improvvisamente una luce fortissima esplode nei tuoi occhi, mentre un dolore insopportabile invade il tuo cervello. Sia il dolore che la luce scompaiono per lasciare il posto ad un'oscurità totale. Ti sembra di cadere in un vuoto senza fine, come se, in una notte senza luna, avessi oltrepassato il bordo di una roccia a strapiombo sul nulla. Chiudi gli occhi, e ti lasci andare ad un sonno dal quale non ti risveglierai mai più.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.



276

Ti allontani dai corpi dei due Xaghash e ti appoggi ad un tavolo per riprendere fiato. Stai per volgere lo sguardo quando sul tavolo noti una chiave di una sostanza metallica colore verde che non hai mai visto prima; la chiave irradia una misteriosa luce fosforescente, verde anch'essa.

Se decidi di tenere questa Chiave Verde, segnala sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che porti nella tasca della tunica.

Non appena le forze ti sono tornate, ti allontani dalla sala e prosegui la ricerca del tuo amico Banedon.

Vai al **133**.

277

Attraversi di corsa la strada deserta e ti accucci accanto al muro della torretta. I mattoni sono rivestiti da uno strato di friabile cemento grigio chiaro. Guardi in alto verso il tetto, circa sei metri più in su, e capisci che quest'arrampicata non sarà esattamente una passeggiatina.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi una Corda, aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **253**.
Se va da 4 a 6, vai al **198**.
Se va da 7 in poi, vai al **63**.

278

Qualche attimo più tardi vedi due Giak scendere per il corridoio con in mano due secchi pieni di sabbia. I due Giak aprono la porta, rovesciano la sabbia sulle poche fiammelle che ancora stanno ardendo, poi si voltano e scappano via.

Per qualche minuto vi è un po' di confusione, mentre le sentinelle e i Giak cercano di capire cosa possa avere causato l'incendio. Mentre aspetti che la situazione si calmi, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza (a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto).

Il tuo primo piano è fallito. Non ti resta che indossare la divisa di Drakkar e affidarti alle tue capacità di mimetizzazione e di persuasione.

Vai al **70**.

279

Tiri il chiavistello, spingi la porta e ti ritrovi in un passaggio che corre parallelo al mattatoio, completamente sgombro e deserto tranne che per alcune ossa di Giak ancora coperte di sangue fresco.

Segui il vicolo fino in fondo, nascondendoti negli anfratti ombrosi per ridurre al minimo il rischio di venire scoperto dai Giak o dalle altre creature che senza dubbio si nascondono tra le rovine. Purtroppo, però, non prendi in considerazione alcuni Kraan che stanno volando in ampi circoli sopra la tua testa proprio per controllare il terreno sottostante. Giungi all'incrocio e volti l'angolo; proprio in quel momento tre di quegli enormi mostri volanti scendono verso di te e ti colpiscono con le loro ali coperte di artigli. Per due volte ti sbattono a terra, ma fortunatamente riesci ad afferrare l'arma e a prepararti a combattere.

3 Kraan di Kaag:
Combattività 45 — Resistenza 60

Se possiedi l'Arte del Raggio Ramas *e* hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, raddoppia il punteggio dei combattimenti con le armi per attacchi psichici a cui hai diritto (solo per la durata di questo combattimento).

Se vinci questo combattimento, vai al **190**.

280

Alzi la mano destra in gesto di sfida e punti il dito indice contro il petto dell'Helghast. La creatura sogghigna, rivelando due zanne affilate che fuoriescono dalla mascella inferiore; poi emette uno strillo inumano carico d'odio e di disprezzo, continua a fissarti con



(*fig. 15*) *L'enorme dragone ti fissa.*

occhi rossi e scintillanti come carboni ardenti, e avanza verso di te con fare sicuro.

Trai un profondo respiro e poi pronunci la parola dell'incantesimo che Lord Rimoah ti ha insegnato: *"Gloar!"*

Immediatamente l'incantesimo origina una sfera d'energia luminosa, che sfreccia come una meteora attraverso la sala e colpisce l'Helghast in pieno petto. L'impatto è talmente violento che la creatura viene prima catapultata in aria, e poi precipita nel fossato di fiamme.

I due guerrieri Drakkar rimangono paralizzati per lo stupore: fissano a bocca aperta il fuoco che sta lentamente consumando il corpo dell'Helghast e si scambiano occhiate nervose, temendo di fare la stessa fine; ma anni di combattimenti e di ferrea disciplina hanno temprato i loro spiriti, e i due guerrieri - abituati a non indietreggiare di fronte al pericolo - sollevano le spade e avanzano verso di te come due macchine da guerra progettate per uccidere.

Veterani Drakkar:
Combattività 30 — Resistenza 35

Se vinci, vai al **340**.

281 (*fig. 15*)

La nube nera sta di nuovo cambiando forma: si allarga e diventa più spessa, mentre i suoi bordi si fanno più solidi e definiti. A metamorfosi completata, il battito del tuo cuore accelera per la vista che ti si para davanti: un enorme dragone con il corpo coperto di scaglie, con la pelle bianca come il ghiaccio e gli occhi neri profondi come l'universo stesso si erge davanti a te.

Il dragone ti fissa con sguardo minaccioso e spalanca le fauci ricoperte di lunghi denti aguzzi. Poi un potente soffio di aria gelida ti investe improvvisamente, ed eviti di rimanere paralizzato per sempre nella sua morsa di gelo soltanto grazie alle tue facoltà Ramastan; ma esse non basteranno a proteggerti dalle lunghe zanne della creatura, dalla sua coda potente ricoperta di aculei, o dai suoi grandi artigli arcuati. Con un ringhio feroce, il dragone avanza lentamente verso di te, le fauci spalancate pronte ad azzannare.

Dragone di Ghiaccio
(Nadziranim polimorfico):
Combattività 48 Resistenza 52

Se vinci questo combattimento, vai al **50**.



282

Mentre il Kraan si avvicina alla piattaforma di acciaio, fai passare una gamba oltre il collo della bestia e ti prepari a saltare. Con agilità felina, balzi giù dalla groppa della bestia prima ancora che essa sia atterrata e attraversi di corsa l'entrata. L'hai appena varcata quando un Giak, con in mano i paramenti per i Kraan, ti si para improvvisamente davanti; grazie alla tua astuzia, ai tuoi fulminei riflessi e alle tue capacità di mimetizzazione riesci a non farti scoprire, e mentre il Giak esce sulla piattaforma per bardare i grandi volatili, tu corri verso la parte posteriore della tana, dove si trovano due uscite, una verso sud e l'altra verso ovest.

Se decidi di imboccare l'arco a sud, vai al **181**.

Se decidi invece di imboccare l'arco ad ovest, vai al **55**.

283

Una freccia raggiunge il tuo avambraccio, facendoti gridare per il dolore e per la sorpresa: perdi 2 punti di Resistenza.

"È troppo pericoloso, Lupo Solitario" grida Banedon, guardando i guerrieri Drakkar che avanzano minacciosamente lungo il tunnel, "non ci resta che tornare alla tana e tentare di fuggire dalla piattaforma".

Imprecando contro la sfortuna, ti volti e corri assieme a Banedon verso la tana, dove sei certo vi aspettino centinaia di frecce dalle quali sarà molto difficile difendersi. Invece, appena mettete piede nella tana, succede qualcosa di imprevedibile.

Un rumore inaspettato ti fa alzare lo sguardo: con orrore, vedi che una grossa rete sta per cadere dal soffitto sulle vostre teste.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **27**.

Se è 5 o più, vai al **262**.

284

Prima che il tuo colpo gli mozzi di netto la testa, il Vordak riesce a lanciare uno stridulo grido di allarme e ad attirare l'attenzione di uno Zaldan che sta volando in circolo nel cielo denso di fumo. Il rettile alato risponde immediatamente all'allarme, scende in picchiata verso di te e ti colpisce con il becco aguzzo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 1 al numero che è uscito. Il totale corrisponde ai punti di Resistenza che hai perso a causa dell'attacco dello Zaldan.

Prima che tu abbia il tempo di reagire, le creatura alata si leva in alto e scompare nelle nubi di fumo. Imprecando contro la bestiaccia, abbassi gli occhi e vedi che il corpo del Vordak si è dissolto in una nube verdastra di gas maleodorante.

Temendo che lo Zaldan possa dare l'allarme ai suoi compagni, rinfoderi l'arma e ti allontani in fretta dalla zona. Dal fondo della strada vedi dipartirsi due vie: una prosegue in direzione sud, e l'altra, la cui entrata è bloccata da un ammasso di macerie e detriti, prosegue verso ovest.

Se decidi di imboccare la strada che prosegue in direzione sud, vai al **142**.

Se invece scegli di arrampicarti oltre le macerie che bloccano l'entrata della via che prosegue verso ovest, vai al **35**.

285

Scavalchi i resti gelatinosi dei tre Plaak e prosegui lungo il tunnel senza nemmeno guardarti indietro. Qualche metro più avanti arrivi in una sala circolare. La sala è completamente vuota, tranne che per una scala di ferro arrugginito, precariamente sistemata su una parete, che collega questo piano a quello superiore attraverso un foro nel soffitto. Dal momento che non vedi altra via d'uscita, ti dirigi verso la scala e cominci a salire con cautela, facendo bene attenzione quando posi i piedi sui pioli arrugginiti.

Arrivato in cima, ti guardi attorno e scopri di trovarti in un corridoio il cui pavimento è cosparso di ossa umane: resti di scheletri si mescolano a teschi dalle bocche spalancate sui quali sembrano ancora indugiare espressioni di paura e dolore; i residui psichici del terrore provato dalle vittime fanno vibrare i tuoi sensi con grande intensità. Con il cuore in subbuglio, avanzi nel corridoio ingombro di resti, facendo ben attenzione a non calpestare le ossa per non fare rumore. Ma hai fatto solo pochi passi quando qualcosa di inaspettato ti costringe a fermarti.

Vai al **218**.

286

Con un feroce ringhio di trionfo l'Akataz si libera dai brandelli di stoffa e balza contro di te, le fauci spalancate schiumanti di bava pronte a serrarsi sulla tua gola. Indietreggi di qualche passo, sfoderi l'arma e ti prepari a respingere l'attacco.

Akataz:

Combattività 24 Resistenza 25

Questo cane da guerra è particolarmente sensibile agli attacchi mentali. Se sei in grado e se decidi di combat-

terlo con le tue facoltà psichiche, raddoppia i punti a cui i tuoi attacchi mentali ti danno diritto.

Se vinci questo combattimento in quattro scontri o meno, vai al **13**.

Se vinci questo combattimento in cinque scontri o più, vai al **264**.

287

Senti una scia di calore soffiarti in viso mentre il liquido incandescente sta per investirti. Guidato dall'istinto, ti getti a terra in un ultimo, disperato tentativo di evitare l'acido bollente.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **103**.
se va da 7 in poi, vai al **323**.

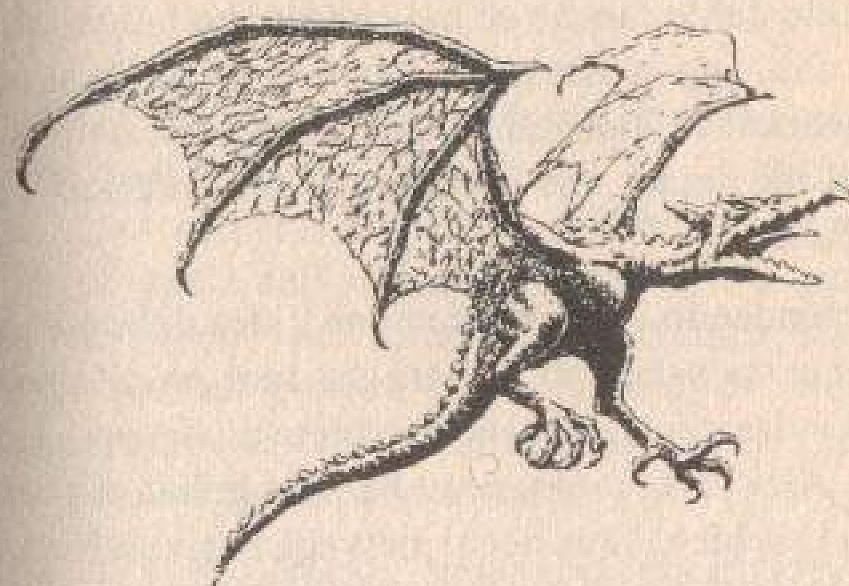
288

I viticci sono spessi e resistenti come una grossa fune, e, malgrado le spine di cui sono ricoperti si impiglino continuamente nel tuo mantello, riesci a salire verso il piano superiore senza grosse difficoltà. Purtroppo, però, mano a mano che sali, le spine si fanno sempre più numerose e sempre più affilate. Strappano i tuoi vestiti, e, quando riescono a raggiungere la tua pelle, senti un dolore lancinante esplodere in tutto il tuo corpo: come i denti di un vampiro, le spine permettono ai viticci di succhiare il tuo sangue: perdi 10 punti di Resistenza.

Indebolito per la fatica e la perdita di sangue, non ti accorgi di due Cavalieri della Morte Drakkar che si trovano vicino ai bordi del camino. Le tue grida di dolore rivelano loro la tua presenza, e con brutale efficienza i due guerrieri ti sollevano di peso, strappandoti al groviglio di spine, e ti gettano a terra. Alzi gli occhi e, attraverso un velo di lacrime, vedi che i due Cavalieri stanno sguainando le loro armi.

Cavalieri della Morte Drakkar:
Combattività 42 Resistenza 37

Se vinci questo combattimento, vai al **230**.



289

In preda al panico alzi le mani per proteggerti il viso, e un attimo dopo vieni travolto dal grosso tronco coperto di aculei. Due di essi penetrano in profondità nel tuo petto e ti trascinano fino in fondo alle scale. Le ferite che riporti sono terribili, e la morte giunge istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, a Kaag.

290

Il corridoio porta direttamente ad un'ampia sala costruita con mattoni di granito rosso-fuoco. La sala è illuminata da dozzine di bracieri, allineati lungo le pareti a intervalli irregolari; qui l'odore di zolfo è molto forte, e l'aria è carica di fumo. Degli arazzi ricamati con sottili fili di rame e d'oro adornano le pareti e scintillano alla pallida luce scarlatta dei bracieri; le scene che rappresentano sono scene di violenti combattimenti e di immense distese bruciate dai raggi infuocati del sole. Entri nella sala passando in mezzo alle due grandi colonne che fiancheggiano l'entrata; fa molto caldo (anche se hai conosciuto luoghi molto più caldi, qui a Kaag), e i tuoi sensi sono un po' ottenebrati. In lontananza, dall'altra parte della sala, scorgi un tunnel che scende ai piani inferiori della cittadella.

Stai prendendo in considerazione l'idea di lasciar perdere questa sala e di tornare sui tuoi passi quando, improvvisamente, senti uno sbattere di ali sopra la tua testa. Alzi lo sguardo, e un brivido gelido ti scende lungo la schiena: due occhi malvagi ti stanno fissando dall'alto delle travi che sorreggono il tetto.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **21**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **191**.

291

Quando vede che non gli rispondi, il guerriero Drakkar ti fissa con occhi carichi d'ira e di diffidenza. "Okak gaz!" ripete con voce rauca e animalesca, puntando la lancia contro il tuo petto. Pari l'attacco senza difficoltà e, mentre ti scansi di lato, afferri l'asta della lancia e fai perdere l'equilibrio al tuo avversario. Con un grido impaurito, il guerriero Drakkar inciampa e cade a capofitto giù per le scale, atterrando nel vicolo sottostante.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **257**.

Se va da 5 a 9, vai al **111**.

292

Senti che a poco a poco le forze ti stanno venendo meno: perdi 4 punti di Resistenza. Ti dibatti furiosamente nel disperato tentativo di liberarti, e per un attimo la presa dell'Helghast si allenta. Ne approfitti immediatamente per afferrare una manica della sua tunica: con un potente colpo di reni, fai volare la creatura oltre le tue spalle mandandola a capofitto nelle fiamme del fossato sottostante.

I due guerrieri Drakkar rimangono paralizzati per lo stupore: fissano a bocca aperta il fuoco che sta lentamente consumando il corpo dell'Helghast, si scambiano occhiate nervose e, temendo di fare la stessa fine, si voltano e se la danno a gambe. Ansioso di non farteli scappare, dai immediatamente inizio all'inseguimento e li raggiungi a pochi metri dall'entrata.

Guerrieri Drakkar:
Combattività 26 Resistenza 35

Se vinci, vai al **340**.



(fig. 16) Una piccola creatura pelosa sbuca dall'ombra.

293 *(fig. 16)*

Dalle fauci spalancate della statua fuoriesce una piccola creatura nera, ricoperta di una pelliccia sfilacciata, con la testa bianca e ossuta e pustole scure che circondano gli occhi rossi e fiammeggianti.

Sollevi l'arma e ti prepari a colpire mentre la creatura si avvicina, ma vieni momentaneamente distratto da una voluta di fumo nero che fuoriesce dall'alcova sul lato opposto della sala. È un mago Nadziranim. Ti volti e corri verso la rampa di scale d'avorio per raggiungere Banedon il più rapidamente possibile e proteggerlo dallo stregone malvagio. La creatura nera, interpretando la tua come una fuga spaventata, comincia a balzare verso di te, decisa a bloccarti prima che tu salga le scale.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **46**.
Altrimenti, vai al **173**.

294

Con l'aiuto dei tuoi sviluppati sensi Ramas, capisci che poco più avanti c'è una trappola. Un sofisticato schermo magico è stato eretto per nascondere e mimetizzare i guerrieri che, in questo stesso momento, vi stanno tendendo un agguato oltre l'entrata.

Sbirci ansiosamente dentro la tana, controllando con lo sguardo ogni angolo in cerca di qualche indizio che ti riveli la presenza dei vostri potenziali assalitori, ma non vedi nulla. Lo Zaldan sellato è una grande tentazione, ma devi assolutamente controllare il tuo desiderio di andartene da lì: una mossa avventata metterebbe a repentaglio la tua vita e quella di Banedon.

Se decidi di raggiungere lo Zaldan e saltare in groppa, con la speranza di riuscire a farlo prima che i guerrieri in agguato vi attacchino, vai al **95**.

Se invece preferisci allontanarti dalla tana e cercare un'altra via di scampo, vai al **147**.



295

Nell'attimo in cui il Tigerwolf emette il suo grido di morte e crolla a terra, senti un rumore di passi affrettati che si fa sempre più vicino: il trambusto del combattimento e gli ululati del Tigerwolf hanno richiamato l'attenzione di una squadra di guerrieri Drakkar.

Corri dall'altra parte della stanza e raggiungi la finestra, attraversata in tutta la sua lunghezza da pesanti sbarre di ferro; le osservi più da vicino e vedi che sono molto arrugginite. Riesci a rimuoverle con un unico pugno ben assestato, ti infili nel varco e fuggi senza incontrare altri ostacoli.

Salti giù dalla finestra e ti ritrovi in un cortile coperto. Attendi che un gruppo di guerrieri Drakkar addetti alle stalle si allontani, poi attraversi il cortile, balzi oltre un basso muretto e prosegui tra le rovine.

Per più di un miglio continui a camminare in mezzo agli edifici semidistrutti, fino a quando non giungi in un'ampia strada sorprendentemente sgombra di detriti e molto pulita; forse troppo sgombra e pulita, perché non hai alcuna possibilità di nasconderti, e se vi fosse qualcuno negli edifici che fiancheggiano la via, verresti scoperto immediatamente.

Sentendoti troppo vulnerabile, decidi di allontanarti dalla strada e di procedere tra le rovine.

Sono passati solo pochi minuti quando ti accorgi di dovere affrontare un altro problema: il terreno di questa zona della città è particolarmente insidioso, perché è punteggiato da pozze profonde e buche nascoste da travi marcite, da erba o da sottilissimi strati di gesso. D'un tratto calpesti innavvertitamente una di queste coperture, senti il vuoto sotto i piedi e ti ritrovi a precipitare a capofitto nell'oscurità più totale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **32**.
Se va da 6 in poi, vai al **51**.

296

La sfera comincia ad oscillare incontrollabilmente. Delle crepe sottili compaiono sulla sua superficie, poi vedi alcune scintille, e infine la sfera si spacca in due. Immediatamente la cortina di luce che teneva prigioniero Banedon scompare.

Vai al **188**.

297

Impossibilitato a proseguire in questa direzione, torni alla tana dei Kraan e imbocchi l'arcata ovest. Oltre l'arcata trovi una rampa di scale. Sali con cautela per diversi piani fino a quando non ti ritrovi in una vasta sala completamente ricoperta di stalattiti di ghiaccio, dove regna il gelo più totale. In lontananza scorgi il bagliore dorato di una stanza più calda e ti affretti in quella direzione, stando bene attento a non scivolare sul pavimento coperto da una spessa crosta di ghiaccio.

Hai quasi raggiunto il centro della sala quando la temperatura scende drasticamente. A meno che tu non possieda l'Arte Superiore della Difesa, perdi 5 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **133**.

298

Nell'attimo in cui il tuo avversario esala l'ultimo respiro, il suo corpo viene divorato da una vampata di fuoco sprigionatasi dall'asta che solo pochi attimi prima egli reggeva tra le mani. In pochi secondi il suo corpo si riduce ad un ammasso di cenere incandescente.

Ancora scioccato per l'accaduto, e temendo ciò che potrebbe succedere se indugiassi più a lungo nella cripta, ti dirigi rapidamente verso la porta e la spingi con forza. Con il fiato grosso, sali di corsa la breve rampa di scale e ti affretti verso gli edifici in rovina in cerca di un nascondiglio. Trovi riparo in una stanza protetta da un soffitto (che miracolosamente si regge ancora in piedi) dalla quale riesci a vedere chiaramente la piazza deserta antistante l'edificio. Ti fermi a riprendere fiato e a riflettere sulla tua prossima mossa. Recuperi 2 punti di Resistenza.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **201**.

299

Ti ricongiungi al tuo corpo solo qualche attimo prima che la creatura ti attacchi, ma lo shock per la rapidità del passaggio ti impedisce di agire immediatamente: perdi 3 punti di Resistenza.

L'attimo di torpore passa, ma la bestia ti è già saltata addosso, facendoti cadere all'indietro verso il fossato di fiamme. Le grandi zanne ricurve affondano nel tuo braccio e nella tua spalla (perdi altri 5 punti di Resistenza). Ti alzi in piedi barcollando e sfoderi l'arma, mentre la bestia feroce ti attacca nuovamente cercando di farti precipitare nel fossato.

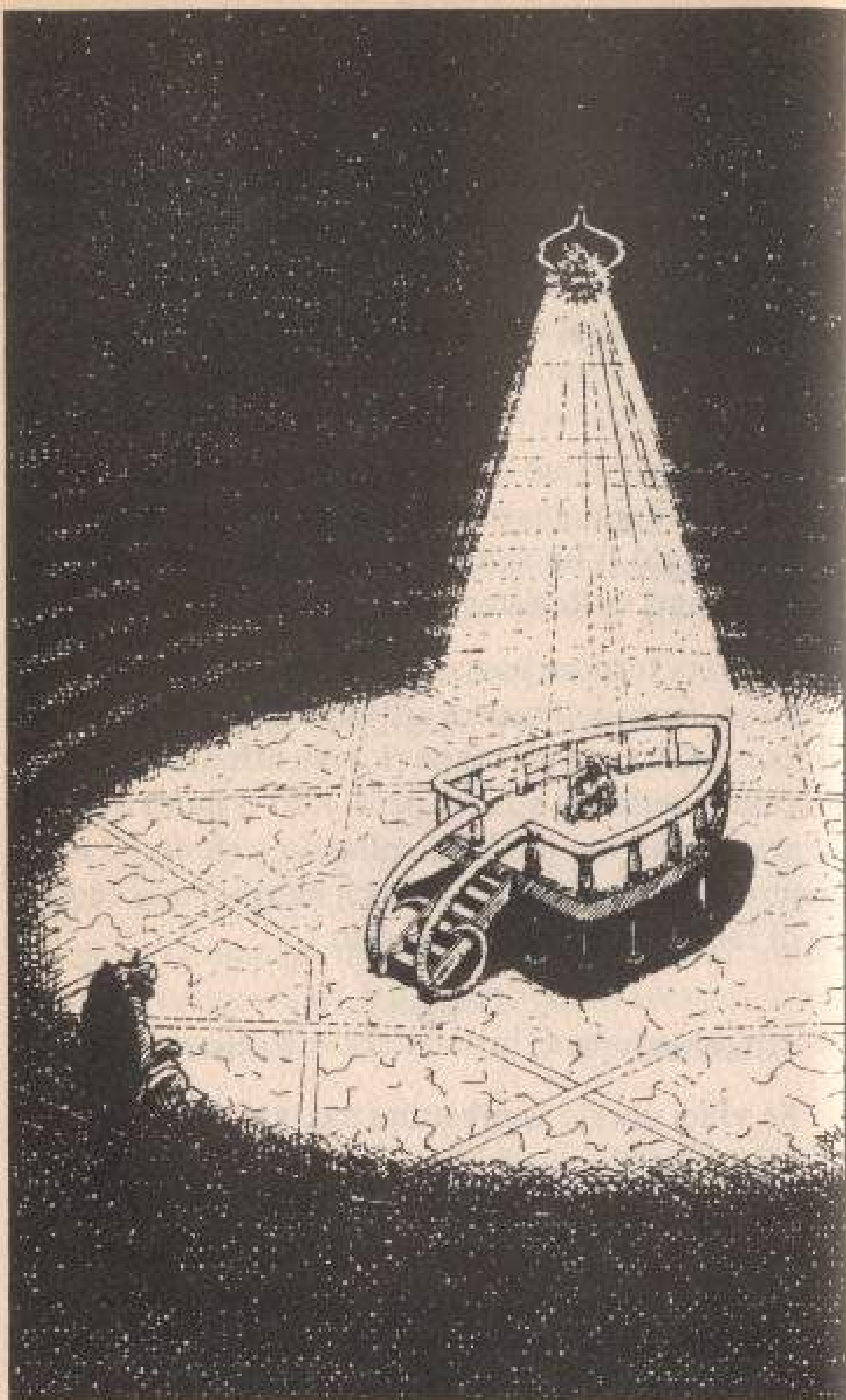
Gnagusk:

Combattività 41 — Resistenza 45

Se vinci questo combattimento, vai al **325**.

300 *(fig. 17)*

Aumenti la velocità, pensando di dover sfondare la porta con una spallata, ma, con tua grande sorpresa, il pesante portale cede dolcemente non appena lo tocchi. Un piacevole getto d'aria fresca ti carezza il viso, incoraggiandoti ad entrare. Hai appena varcato la soglia, che la porta di ferro si chiude violentemente alle



(fig. 17) Raggi multicolori illuminano la piattaforma.

tue spalle, ma tu non vi fai caso: l'aria fresca e lo spettacolo che ti si para davanti agli occhi bastano a catturare tutta la tua attenzione.

Ampie gradinate di marmo screziato d'oro circondano una sala di forma circolare in mezzo alla quale si trova una piattaforma, supportata da colonnine di rame, la cui forma ricorda la prua di una grande nave da guerra. Raggi di luce colorata scendono da una sfera di cristallo che pende dal soffitto ad illuminare la piattaforma. Seduto al centro della piattaforma - le ginocchia al petto, gli occhi chiusi come se fosse addormentato - vedi un giovane magro dai capelli biondi. Riconosci immediatamente il tuo amico Banedon, ma memore dell'incontro con l'Helghast, questa volta usi maggior prudenza.

Una stretta rampa di scale, la cui ringhiera è stata ricavata dalle zanne dei mammuth di Kaltenland, porta direttamente alla piattaforma. Scendi la gradinata, attraversi il pavimento e avanzi verso la rampa di scale, fermandoti solo quando raggiungi un massiccio trono di granito situato di fronte alla piattaforma. Lo schienale e i braccioli del trono sono stati intagliati in modo da rassomigliare a un grosso leone seduto sulle zampe posteriori; ti siedi e cerchi di comunicare telepaticamente con l'uomo addormentato.

Dapprima non vi è risposta alcuna. Poi, lentamente, quasi con fatica, il giovane solleva la testa e apre gli occhi. Il volto è provato, segnato dalla fatica, ma non appena ti vede e ti riconosce, l'espressione degli occhi da stanca si fa sorridente.

"Lupo Solitario..." le parole si formano lentamente nella tua testa, *"grazie a Ishir, mi hai trovato..."*

Ora non hai più dubbi: quello è veramente il tuo amico Banedon. Ti precipiti verso le scale, ansioso di liberarlo prima possibile, ma non appena le raggiungi, i tuoi sensi percepiscono che c'è qualcosa che non va. Alzi gli occhi e vedi che il sorriso negli occhi di Banedon si è trasformato in un'espressione di paura.

Vai al **240**.



301

Nell'attimo in cui posi il piede sul pavimento coperto di polvere, scopri con orrore che non è affatto quello che sembra: il pavimento non è solido. Affondi rapidamente fino al petto in una pozza di fine sabbia grigia, allarghi le braccia per cercare di rallentare la tua discesa, ma più ti dibatti e più affondi.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **165**.

Se non possiedi quest'Arte o non vuoi usarla, vai al **238**.

302

Alla fine la tua determinazione viene premiata. Il lucchetto cede e la porta si spalanca. Assieme a Banedon, entri nella stanza attigua.

Vai al **328**.

303

Ti immetti in una strada che corre a fianco di una piazza e ti affretti verso un incrocio non molto lontano. Avanzi con cautela, riparandoti negli anfratti ombrosi per ridurre al minimo il rischio di venire scoperto dai Giak o dalle altre creature che senza dubbio si nascondono tra le rovine. Purtroppo, però, non prendi in considerazione alcuni Kraan, che stanno volando in ampi circoli sopra la tua testa proprio per controllare la zona sottostante. Giungi all'incrocio, volti l'angolo, ma ecco che proprio in quell'istante tre di quegli enormi mostri volanti scendono verso di te e prendono a colpirti con le loro ali munite di artigli. Per ben due volte ti sbattono a terra con violenza, ma infine riesci ad afferrare l'arma e a prepararti a combattere.

3 Kraan di Kaag:
Combattività 45 Resistenza 60

Se possiedi l'Arte del Raggio Ramas *e* hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, raddoppia il punteggio dei combattimenti con le armi per attacchi psichici a cui hai diritto (solo per la durata di questo combattimento).

Se vinci questo combattimento, vai al **190**.

304

Cinquanta metri più avanti il corridoio volta bruscamente a sinistra e poi termina davanti ad una porta di ferro. La porta non è chiusa a chiave, perciò la apri e ti affretti oltre, indugiando soltanto un paio di secondi per tirare il chiavistello alle tue spalle.

Dopo pochi minuti giungi nei pressi di una rampa di scale deserta; dai inizio ad una salita lunga e faticosa. Sali per più di sessanta piani, fino a raggiungere la sezione più alta della cittadella. Durante la salita, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Proprio di fronte al pianerottolo in cima alle scale vedi un massiccio portale di bronzo sulla cui superficie sono incisi degli strani simboli in oro e argento. Una sentinella Drakkar è addormentata accanto alla porta; russa dolcemente, la testa coperta dal pesante elmo di ferro posata sul petto, le spalle che si alzano e si abbassano ritmicamente. Passi accanto al Drakkar senza che lui si accorga della tua presenza, spingi la grande porta di bronzo ed entri.

Ti ritrovi in una vasta sala circolare le cui pareti sono rivestite da lastre di liscia pietra nera. Il soffitto a cupola si erge a più di trenta metri da terra, e la parte più alta della cupola si trova esattamente sopra una piattaforma sistemata al centro della sala.

Una specie di fossato di fiamme circonda la piattaforma, sulla quale giace immobile il corpo apparentemente inanimato di un giovane dai capelli biondi, vestito d'una tunica di seta blu. Il tuo cuore accelera i battiti quando riconosci Banedon, il Capo della Confraternita della Stella di Cristallo, la corporazione dei maghi di Sommerlund. Per qualche secondo la gioia per avere ritrovato il tuo vecchio amico sopraffà ogni altra sensazione, ma presto i tuoi sensi avvertono la presenza di un pericolo molto vicino. Ansioso di mettere in salvo Banedon, ti affretti verso un ponte levatoio di ferro che si trova ai bordi del fossato di fiamme; il ponte ora è sollevato, e tu inizi a girare la manovella per abbassarlo e attraversare così il fuoco che divide la piattaforma dal resto della sala.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **18**.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e vuoi usarla, vai al **274**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, o se preferisci non usarle, vai al **146**.



305

La creatura cerca di evitare la freccia, ma non reagisce abbastanza rapidamente: il dardo le si conficca nella mascella inferiore, facendola gridare per il dolore e la sorpresa. Ad ogni modo la ferita che sei riuscito a infliggerle non basta a fermare il suo attacco. Quasi fosse insensibile al dolore fisico, la bestia afferra con

le zampe l'asta della freccia, se la strappa dalla mascella e la getta via. Scioccato da tanto inumano sangue freddo, rinfili l'arco in spalla e sfoderi un'arma per il combattimento corpo a corpo. La creatura si trova a meno di tre metri da te quando spalanca la bocca e ti sputa addosso un liquido bianco e bollente.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **333**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **287**.

306

Con uno sforzo sovrumano, allunghi la mano per tirare fuori dallo Zaino la preziosissima erba e poi ti costringi ad inghiottire le foglie secche colore dell'oro.

Dopo pochi minuti senti che l'Oede sta già facendo effetto. La temperatura del tuo corpo cala sensibilmente, e ben presto il tuo organismo viene completamente ripulito dal morbo mortale.

Attendi ancora qualche secondo, poi, quando ti sei completamente ripreso, controlli il tuo equipaggiamento e cominci a salire le scale che conducono fuori dalla fossa.

Vai al **172**.

307

Pronunci una potente parola magica e la indirizzi contro la testa della creatura; il tuo incantesimo la colpisce con forza in pieno muso e la fa indietreggiare di qualche metro, ma non blocca del tutto la sua avanzata: la sua enorme mole e la spaventosa potenza dei suoi muscoli le permettono di sopportare il tuo attacco e di continuare ad avanzare verso di te. Il comando di Cadak risuona un'altra volta, e tu ti affretti ad estrarre l'arma preparandoti a combattere. Un attimo dopo l'ombra massiccia della bestia è sopra di te.

Vai al **128**.

308

Sali le scale e ti ritrovi al centro di una sala al piano superiore. La vasta sala dal soffitto a volta contiene una considerevole serie di lugubri trofei, appesi alle pareti o esposti in contenitori di vetro. Teschi di creature mai viste finora sono in bella mostra accanto a pelli conciate o scurite e ad ossa incastonate di gioielli. Un oggetto in particolare attira la tua attenzione: si tratta di una statuetta che rappresenta il Signore delle Tenebre Zagarna.

Se decidi di prendere questa Statuetta di Zagarna, riportala sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che porti nello Zaino. Se hai già con te il massimo di oggetti permessi, devi rinunciare a un oggetto in favore della statuetta.

Per proseguire, vai al **209**.

309

Chini il capo e avanzi con fatica nel turbinio di sabbia e di polvere, mentre ad ogni passo i tuoi piedi affondano fino alle caviglie nella polvere nera di origine vulcanica. Le raffiche di vento ti investono con violenza tale che fai fatica a rimanere in piedi; avanzi ad occhi chiusi, confidando esclusivamente nelle tue facoltà Ramastan e augurandoti che esse riescano a

indicarti la direzione giusta per arrivare a Kaag. Solo dopo aver raggiunto la cima delle colline ti arrischi ad aprire gli occhi; ti guardi attorno, ma le nubi di polvere che spazzano la desolata pianura nascondono ancora la fortezza. Poi, per un attimo soltanto, il vento cala improvvisamente, e quello che riesci a vedere ti fa gelare il sangue nelle vene.

Nella tua vita hai visto molte fortezze spaventose, ma poche possono gareggiare per grandezza e imponenza con Kaag. Una muraglia di protezione, nera come il carbone e costruita con blocchi massicci di pietra liscia, circonda la città per una lunghezza di quaranta miglia. Al centro della muraglia si leva la gigantesca cittadella: è un'enorme piramide di marmo nero, punteggiata di tanto in tanto da qualche apertura e da qualche sbocco d'aria; la torre più alta della fortezza raggiunge le due miglia di altezza e domina incontrastata la desolata pianura che la circonda. Tuoni e lampi bluastri scendono dalle nubi cupe e minacciose che si agitano nel cielo e si infrangono contro le mura della città come spade di fuoco bianco.

Di primo acchito, la fortezza sembra assolutamente inespugnabile; poi osservi con maggior attenzione e noti che il muro esterno non è completamente intatto: infatti, illuminata dalla debole luce dei lampi, vedi un'ampia breccia nei bastioni vicino all'entrata nord. Anche a est, poco più in là, un altro considerevole pezzo di parete è crollato verso l'esterno: gli enormi cubi di pietra nera giacciono poco distanti, ormai mezzi sepolti dalla polvere. Ti sorprende che non sia stato fatto niente per porre riparo a quei danni, dal momento che, in entrambi i punti, le brecce nella muraglia rendono possibile l'accesso alla città-fortezza.

Se decidi di entrare a Kaag passando attraverso la breccia nella parete nord, vai all'**88**.

Se invece preferisci entrare a Kaag passando attraverso la breccia nella parete est, vai al **235**.



310

Reggendo saldamente Banedon in spalla, sali la gradinata in direzione del tunnel. Il passaggio è buio, freddo e ben poco invitante, ma quando senti il rumore dei passi di una pattuglia che si sta avvicinando, metti da parte ogni esitazione e lo imbocchi senza trattenerti un attimo oltre.

Attraverso una serie di scale e corridoi, il tunnel scende fino a raggiungere una sala rettangolare, nella quale sono allineate delle antiche statue di pietra dai lineamenti ormai irriconoscibili. Due lunghe file di torce infisse sulle pareti più lunghe inondano la sala d'una calda luce color dell'ambra, e l'odore dell'olio che brucia nelle grosse sfere di vetro è molto forte. Sul lato

opposto della sala scorgi un'arcata, al di là della quale il tunnel prosegue nell'oscurità.

Se decidi di fermarti per qualche minuto per cercare di risvegliare Banedon, vai al **29**.

Se invece decidi di continuare senza fermarti, vai al **177**.

311

La creatura ti costringe a terra, porta le fortissime mani attorno alla tua gola e comincia a stringere. A poco a poco la vista ti si annebbia, e, per quanto tu ti dibatta nel tentativo di liberarti, senti che le energie cominciano a venirti meno. Dopo qualche secondo capisci di non avere più la forza di lottare; con riluttanza ti accasci sul pavimento, chiudi gli occhi e scivoli in un sonno dal quale non ti risveglierai più.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

312

Esci dal tuo nascondiglio, attraversi di corsa la strada in direzione delle scale e cominci a salire. Le cose sembrano andare per il verso giusto fino a quando, giunto a metà della rampa, non senti un forte *clunk*. Guardi in alto e vedi con orrore che un pesante tronco di legno coperto di grossi aculei d'acciaio dalla punta affilatissima sta rotolando verso di te. Un po' più in alto, il viso butterato di un guerriero Drakkar che sbuca da oltre il parapetto in cima alle scale ti fissa con un ghigno di malvagia soddisfazione. Ancora qualche secondo, e sarai investito dal pesante tronco.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **289**.
Se va da 4 a 7, vai al **41**.
Se va da 8 in poi, vai al **348**.



313

Hai fatto solo qualche passo quando noti che da sotto i tuoi stivali si levano sottili volute di fumo: le suole cominciano a sciogliersi!

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **37**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **110**.

314

Facendo ricorso all'incantesimo della Confraternita *Controllo Mentale*, ed aiutato anche dai tuoi poteri psichici, convinci le due sentinelle a lasciarti passare. Esse sollevano le lance, e immediatamente i sottili fasci di energia cessano di passare tra le due armi.

"Puoi entrare" dicono i due con voce impassibile; poi si fanno da parte, e le due massicce porte si aprono

silenziosamente. Ti fai coraggio e ti avvii verso il fascio di luce purpurea che inonda l'entrata della sala.

Vai al **186**.



315

Fai girare la maniglia e scopri che la porta non è chiusa a chiave. Entri, e ti ritrovi in una stanza illuminata dal debole bagliore di quattro torce infisse sulle pareti. Un letto, un tavolo di legno, uno sgabello e un baule di legno costituiscono tutto l'arredamento di questa spartana camera da letto, divisa da quella attigua da una tenda sgualcita e piena di macchie d'unto. Ti stai lentamente avvicinando alla tenda quando improvvisamente senti un grugnito minaccioso: si tratta senza dubbio di un Akataz, il cane da guerra usato dai guerrieri Drakkar.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **180**.
Se non possiedi quest'Arte, vai al **215**.

316

Il sibilo delle frecce che tutt'attorno riempiono l'aria ti mette le ali ai piedi. Balzi su per le scale e, con i dardi dalle punte d'acciaio che sfrecciano a pochi centimetri dalla tua schiena e dalle tue gambe, imbocchi il tunnel il più velocemente possibile.

Attraverso una serie di scale e corridoi, il tunnel scende sempre più in basso, fino a raggiungere una sala rettangolare, nella quale sono allineate delle antiche statue di pietra dai lineamenti ormai irriconoscibili. Due lunghe file di torce, infisse sulle pareti più lunghe, inondano la sala d'una calda luce color dell'ambra, e l'odore dell'olio che brucia nelle grosse sfere di vetro è molto forte. Sul lato opposto della sala scorgi un'arcata, al di là della quale il tunnel prosegue nell'oscurità.

Se decidi di fermarti per qualche minuto per cercare di risvegliare Banedon, vai al **29**.
Se invece decidi di continuare senza fermarti, vai al **177**.

317

Cerchi disperatamente di erigere una barriera psichica che protegga la tua mente dall'attacco dei Vordak, ma sei ancora troppo provato a causa dello scontro appena sostenuto, e le tue reazioni non sono abbastanza veloci. Parte dell'energia psichica lanciata contro di te dagli zombi penetra nel tuo cervello: perdi 4 punti di Resistenza.

Vai al **219**.

318 *(fig. 18)*

Fai ricorso alle tue Arti Ramastan del Controllo Animale nel tentativo di bloccare l'avanzata dei tre egorgh, ma i tuoi poteri non sono abbastanza forti da vincere le tre fiere; per un attimo esse si fermano, si



(fig. 18) I tre egorgh stanno per attaccarti.

siedono sulle zampe posteriori e poi, con grugniti feroci e minacciosi, balzano contro di te, le fauci spalancate e gli artigli pronti a colpire.

Tre egorgh:
Combattività 37 Resistenza 42

Queste creature sono particolarmente sensibili agli attacchi psichici; raddoppia il punteggio a cui hai diritto se decidi di attaccare psichicamente i tuoi avversari (soltanto per la durata di questo combattimento).

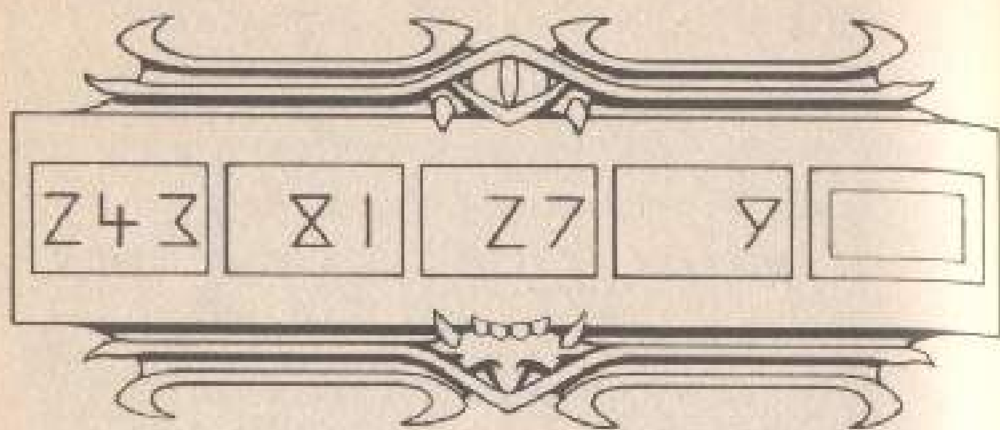
Se vinci questo combattimento, vai al **261**.

319

Entri nel raggio d'azione della colonna di luce e immediatamente ti senti sollevare nel vuoto. Fasce intermittenti di oscurità sfilano rapide davanti ai tuoi occhi mano a mano che sali: sono i diversi piani della cittadella. Poi la velocità cala, e dopo qualche secondo il moto ascensionale cessa del tutto. La colonna di luce svanisce, e tu ti ritrovi in piedi su un piedistallo di metallo, nel mezzo di una sala con il soffitto a cupola. Davanti a te vedi una massiccia porta di ferro, a fianco della quale si trova una piccola rampa di scale che scende ai piani inferiori.

Ti avvicini alla porta e noti che è assicurata da un pesante chiavistello. Sul chiavistello è incisa una sequenza di numeri, ed ogni numero è racchiuso in un riquadro: è un lucchetto a combinazione. Nella sequenza, uno dei numeri è mancante. Battendo nel riquadro vuoto il numero giusto di volte, il lucchetto si aprirà.

Studia con attenzione la sequenza di numeri. Quando pensi di avere capito qual è quello mancante, vai al paragrafo contrassegnato dal numero che hai dato come risposta.



Se la tua soluzione non è corretta, o se non sei in grado di risolvere l'enigma, vai al **43**.

320

Il fascio di luce colpisce la sfera e la fa oscillare, ma non è abbastanza forte da mandarla in frantumi o farla cadere. La cortina di luce che tiene prigioniero Banedon rimane intatta, e tu devi escogitare un altro modo per liberare il tuo amico.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **245**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **108**.

Se non hai un Arco, o non possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic, o non hai ancora raggiunto il grado di Grande Guardiano Ramas, vai al **338**.

321

Quando anche l'ultimo dei guerrieri Drakkar è caduto sotto i tuoi colpi, ti volti ad aiutare Banedon, il quale è rimasto ferito durante il combattimento. Il braccio destro gli sanguina copiosamente; ti chini ad esaminare la ferita e constati con sollievo che non è profonda quanto pensavi. Lo stai aiutando ad alzarsi in piedi, quando, proveniente dall'oscurità, senti una voce profonda che impreca contro di te. Ti volti, pronto ad affrontare quest'ennesimo avversario, e gli ordini di uscire dall'ombra; ma rimani letteralmente paralizzato dalla sorpresa quando, infine, vedi chi hai davanti.

Vai al **54**.

322

Colpisci il cubo con estrema precisione, ma al momento dell'impatto vi è una tremenda esplosione. Sei investito da un fascio potentissimo di fiamme crepitanti che ti scaraventa a terra; rimani accecato e mezzo tramortito. Perdi 15 punti di Resistenza.

Se sopravvivi a questo terribile attacco, vai al **72**.

323

Grazie ai tuoi fulminei riflessi, riesci ad evitare il getto di liquido incandescente. Alcune gocce schizzano sulla tua tunica infiammandola (perdi 1 punto di Resistenza), ma tu spegni rapidamente le fiamme prima di avanzare verso la creatura e impegnarla in un combattimento mortale.

Vai al **39**.

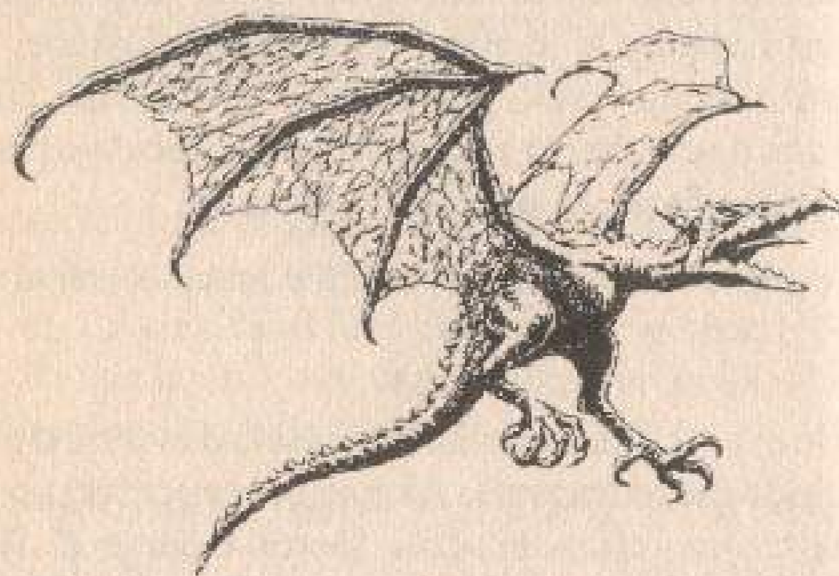
324

Facendo ricorso alle facoltà della tua Arte Superiore, fai salire dal terreno una fitta nebbia che in pochi secondi si addensa e riempie l'aria circostante, celan-

doti così alla vista dei Cavalieri della Morte. Un attimo dopo ti getti a terra per evitare la pioggia di frecce che ti viene scagliato contro; i proiettili sibilano sopra la tua testa e si infrangono contro il muro senza procurarti danno alcuno.

Prima che i Cavalieri Drakkar abbiano il tempo di ricaricare le armi, balzi in piedi e ti catapulti in avanti, ti fai strada scansando di lato i tuoi avversari e, prima che abbiano il tempo di capire che sei sfuggito al loro attacco, hai già raggiunto l'incrocio e imboccato la strada che va nel senso opposto.

Vai al **266**.



325

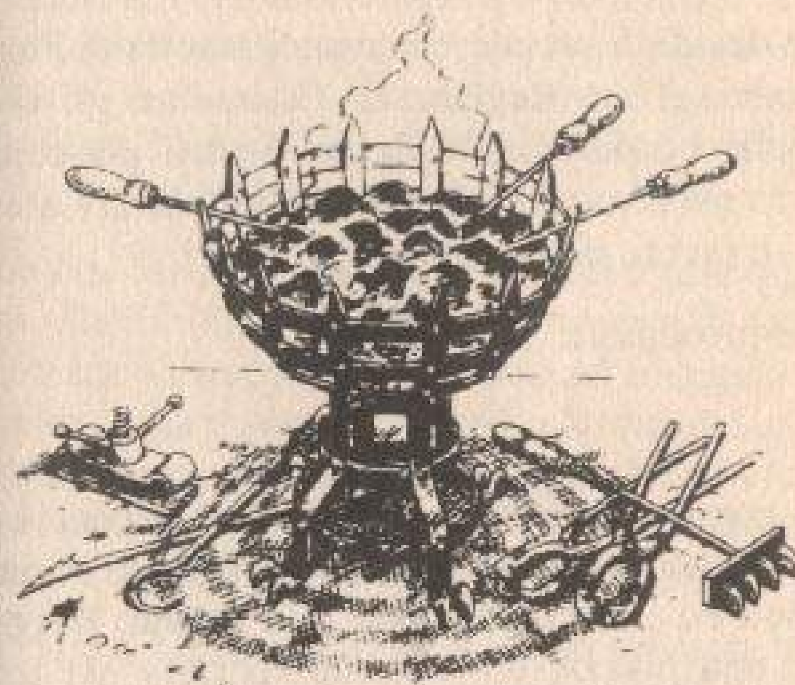
Ti allontani dal corpo dello Gnagusk morto, e un attimo dopo senti uno schianto improvviso; ti volti di scatto e vedi che l'Helghast ha calato il ponte levatoio e lo sta attraversando; mentre passa in mezzo alle fiamme del fossato, la sua pelle si scurisce e poi si stacca dal corpo come la buccia di un frutto secco. Alla fine del ponte vedi che i due guerrieri Drakkar stanno aspettando che l'Helghast li raggiunga; poi, tutti assieme, i tre servitori del male si voltano e avanzano verso di te.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **5**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e vuoi usarla, vai al **280**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e vuoi usarla, vai al **132**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti, o se decidi di non usarle, vai al **48**.



326

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita della Stella di Cristallo *Controllo Mentale* e lo indirizzi verso la sentinella Drakkar addormentata. Gli domandi telepaticamente in che luogo è tenuto prigioniero il mago di Sommerlund, e non percepisci alcuna risposta. Ripeti la domanda, e questa volta il debole eco di alcune parole raggiunge la tua mente.

"In alto... molto più in alto... nell'antica sala del trono di Zagarna".

Soddisfatto del risultato ottenuto, sali le scale e ti ritrovi al centro di una sala al piano superiore. La vasta sala dal soffitto a volta contiene una considerevole serie di lugubri trofei, appesi alle pareti o esposti in contenitori di vetro. Teschi di creature mai viste finora sono in bella mostra accanto a pelli conciate o scurite e ad ossa incastonate di gioielli. Un oggetto in particolare attira la tua attenzione: si tratta di una statuetta che rappresenta il Signore delle Tenebre Zagarna.

Se decidi di prendere questa Statuetta di Zagarna, riportala sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che porti nello Zaino. Se hai già con te il numero massimo di oggetti, devi rinunciare a un oggetto in favore della statuetta.

Per proseguire, vai al **209**.

327

Segui con cautela il viale che si inoltra nel cuore della città di Kaag e prosegue tortuosamente tra montagne di rifiuti ed edifici malandati o in rovina. Raggiungi infine una piazza, dove da un'apertura nel terreno erompe un getto di fiamme rossastre che si levano ruggendo verso il cielo; sprazzi di luce rosso sangue e nubi di fumo e cenere riempiono l'aria attorno a te, mentre sulle pareti delle case circostanti si intrecciano ombre nere, gettate non solo dal fuoco ma anche da alcuni Kraan, che sorvolano questa zona della città.

Stai osservando le creature alate mentre si tuffano in picchiata e poi risalgono nel cielo denso di nubi e di fumo, quando i tuoi sensi avvertono la presenza di un pericolo vicino: una pattuglia di Giak proveniente dalla strada principale si sta avvicinando al tuo nascondiglio.

Se decidi di evitare i Giak entrando in uno degli edifici che circondano la piazza, vai al **148**.

Se invece preferisci allontanarti dalla piazza, vai al **303**.

328 *(fig. 19)*

Oltre la porta si trova una sala sontuosa, dominata da un magnifico caminetto ricavato da alcuni blocchi di una roccia trasparente come il vetro. Le pareti sono adorne di bellissimi arazzi, bottini di guerra rubati dalle Terre Tormentate; anche la mobilia è ricavata dal miglior legno di quercia di Durenor.

Attraversi la sala e imbocchi un breve passaggio che porta alla biblioteca. Entri e interrompi la lettura di una creatura incappucciata, seduta ad un leggio. Prima che essa abbia il tempo di dare l'allarme, estrai l'arma e la zittisci per sempre con un colpo deciso alla nuca. Tiri indietro il cappuccio e vedi che si trattava di un Liganim, una delle creazioni dei maghi Nadziranim.

D'un tratto senti un rumore e alzi lo sguardo: un altro Liganim sta guardando oltre la balaustra della galleria superiore della biblioteca. Avendo assistito all'uccisione del suo compagno, la creatura manda un grido di orrore e corre verso l'arcata per scappare dalla galleria. Deciso a fermare la sua fuga, posi Banedon a terra e corri verso una scalinata di legno che conduce all'arcata. Giunto in cima, altri due Liganim ti si parano davanti da entrambi i lati: stringono delle bacchette magiche nelle mani simili ad artigli, pronunciano le parole di un incantesimo in una lingua che non



(fig. 19) Oltre la porta c'è una sontuosa sala.

conosci, e tra le due bacchette si materializza una cortina di energia luminosa che blocca i tuoi passi. All'apparenza quel muro di energia sembra molto potente, ma i tuoi sensi avvertono che, in realtà, la sua resistenza è molto limitata.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **134**.

Se decidi di attraversare direttamente questa barriera magica, vai al **241**.

Se preferisci ridiscendere le scale e tornare da Banedon, vai al **15**.

329

Balzi fuori dalla finestra e ti ritrovi in un cortile coperto. Ti acquatti nell'ombra e attendi che un gruppo di guerrieri Drakkar addetto alle stalle si allontani, poi attraversi il cortile, salti oltre un basso muretto e prosegui tra le rovine.

Per più di un miglio continui a camminare in mezzo agli edifici semidistrutti, fino a quando non giungi in un'ampia strada sorprendentemente sgombra di detriti e molto pulita; forse troppo sgombra e pulita, perché non hai alcuna possibilità di nasconderti, e se vi fosse qualcuno negli edifici che fiancheggiano la via, verresti scoperto immediatamente.

Sentendoti troppo vulnerabile, decidi di allontanarti dalla strada e di procedere tra le rovine.

Sono passati solo pochi minuti quando ti accorgi di dovere affrontare un altro problema: il terreno di questa zona della città, infatti, è particolarmente pericoloso, perché è punteggiato da pozze profonde e buche insidiose, nascoste da travi marcite, da erba o da

sottilissimi strati di gesso. D'un tratto calpesti innavvertitamente una di queste coperture, senti il vuoto sotto i piedi e ti ritrovi a precipitare a capofitto nell'oscurità più totale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **32**.
Se va da 6 in poi, vai al **51**.

330

Sollevi l'arma magica. Nel riconoscerla, l'Helghast lancia un grido d'allarme, interrompe la sua avanzata e comincia a indietreggiare verso il ponte in un disperato tentativo di sfuggire al suo destino. Ma tu sei ben deciso a non lasciartelo scappare: lo insegui e lo raggiungi nell'attimo in cui sta per attraversare il ponte levatoio.

"A morte, servitore del male!" gridi e con un unico colpo ben assestato lo fai cadere nelle fiamme del fossato sottostante. I due guerrieri Drakkar rimangono paralizzati per lo stupore: fissano a bocca aperta il fuoco che sta lentamente consumando il corpo dell'Helghast, si scambiano occhiate nervose e, temendo di fare la stessa fine, si voltano e se la danno a gambe. Ansioso di non farteli scappare, dai immediatamente inizio all'inseguimento e li raggiungi a pochi metri dall'entrata.

Guerrieri Drakkar:
Combattività 26 Resistenza 35

Se vinci, vai al **340**.

331

Ti allontani dalla stanza imboccando un corridoio che conduce in un'altra sala di forma circolare. Al centro di questa sala vedi una colonna di luce blu che scende da un foro nel soffitto e, attraverso un foro simile nel pavimento, prosegue verso il piano inferiore. I tuoi sensi vibrano mentre la osservi, e non ci metti molto a capire qual è la sua funzione: entro i confini della colonna di luce, la forza di gravità viene praticamente a mancare, rendendo possibile ai corpi che si trovano nella sua sfera d'azione il passaggio ai piani superiori e inferiori di Kaag. Si tratta, insomma, di una specie di ascensore che funziona grazie all'annullamento della forza di gravità. L'ultima volta che hai visto un marchingegno del genere fu a Helgedad, l'antica roccaforte dei Signori delle Tenebre.

Se decidi di entrare nel raggio d'azione della colonna, vai al **319**.

Se preferisci non farlo, puoi allontanarti dalla stanza salendo una scala a chiocciola che si trova a fianco della parete nord. Vai al **115**.



332

Il corridoio termina davanti a una porta aperta che immette in un cortile coperto. Attendi che un gruppo di guerrieri Drakkar addetti alle stalle si allontani dal

cortile, poi lo attraversi, salti oltre un basso muretto e prosegui tra le rovine.

Per più di un miglio continui a camminare in mezzo agli edifici semidistrutti, fino a quando non giungi in un'ampia strada sorprendentemente sgombra di detriti e molto pulita; forse troppo sgombra e pulita, perché non hai alcuna possibilità di nasconderti, e se vi fosse qualcuno negli edifici che fiancheggiano la via, verresti scoperto immediatamente.

Sentendoti troppo vulnerabile, decidi di allontanarti dalla strada e di procedere tra le rovine.

Sono passati solo pochi minuti quando ti accorgi di dovere affrontare un altro problema: il terreno di questa zona della città, infatti, è particolarmente pericoloso, perché è punteggiato da pozze profonde e buche insidiose, nascoste da travi marcite, da erba o da sottilissimi strati di gesso. D'un tratto calpesti innavvertitamente una di queste coperture, senti il vuoto sotto i piedi e ti ritrovi a precipitare a capofitto nell'oscurità più totale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **32**.
Se va da 6 in poi, vai al **51**.

333

Grazie ai tuoi fulminei riflessi e all'Arte Superiore della Difesa, riesci ad evitare il getto di liquido incandescente. Alcune gocce schizzano sulla tua tunica, infiammandola, ma tu spegni rapidamente le fiamme prima di avanzare verso la creatura e impegnarla in un combattimento mortale.

Vai al **197**.



334

Fai partire la freccia, ma l'Akataz è troppo veloce, e il tuo tentativo di difesa non ha successo: la freccia manca il bersaglio per pochi centimetri e si schianta contro la parete senza causare danno alcuno. Un attimo dopo la bestia ti è addosso: i suoi artigli affilati si stringono sulla tua carne, mentre le fauci schiumanti di bava azzannano il tuo collo indifeso.

Akataz:
Combattività 24 — Resistenza 25

Questo mastino da combattimento è particolarmente sensibile agli attacchi psichici. Se puoi e se decidi di usare le tue armi mentali, raddoppia i punteggi ai quali i tuoi attacchi psichici ti danno diritto.

Se vinci questo combattimento in quattro scontri o meno, vai al **13**.

Se vinci e il combattimento dura più di quattro scontri, vai al **264**.

335

Estrai rapidamente una freccia e prendi la mira. La bestia sta attraversando il ponte levatoio, e proprio quando si trova a metà strada, tu fai partire il dardo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con Arco, aggiungi 5 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **102**.
Se va da 6 a 11, vai al **221**.
Se è 12 o più, vai al **34**.



336

Guidato dal tuo istinto, tiri fuori dallo Zaino la statuetta e la tieni sopra la tua testa. Immediatamente le fiamme si spengono, il terribile calore scompare, e la voce da dietro l'arcata tuona nuovamente:

"Molto bene, fedele accolito" dice in tono quasi condiscendente, "puoi passare".

Un lieve sibilo d'aria, e il portale di metallo si apre a rivelare un lungo tunnel che si perde nell'oscurità. Ansioso di proseguire la tua ricerca e di salvare il tuo amico Banedon, fai scivolare la statuetta nello Zaino, passi sotto l'arcata e imbocchi il tunnel.

Vai al **200**.

337

La strada continua in direzione sud verso la grande cittadella; l'ombra dell'imponente edificio si allunga su tutta la zona circostante, facendola apparire ancora più buia e tetra.

Dopo qualche metro noti che la strada si allarga sempre di più fino a trasformarsi in un ampio viale che corre attorno alla cittadella per tutto il suo perimetro e accede poi al portale nord.

Il portale è di acciaio nero, striato di ruggine, con ad entrambi i lati delle imponenti torrette in cima alle quali vedi delle armi simili a cannoni giganti; le osservi con maggior attenzione e vedi che assomigliano molto ai cannoni impiegati dai Signori delle Tenebre a bordo delle loro navi da guerra.

Ti nascondi dietro i resti di un edificio, osservi il viavai di Giak e guerrieri Drakkar e noti che indossano tutti le divise arancioni con il simbolo della scimitarra dalla lama insanguinata. Poi sposti lo sguardo sulla cittadella: più la osservi e più ti convinci del fatto che è proprio lì dentro che Banedon è tenuto prigioniero. Tuttavia, riuscire a entrare non sembra un'impresa delle più facili; a meno che, ovviamente, tu non riesca ad approfittare di una situazione inaspettata e particolarmente favorevole.

Vai al **124**.

338

Servendoti della tua arma, tiri indietro il braccio destro e prendi la mira. Per uno della tua abilità, la sfera è un bersaglio difficile da mancare, ma riuscirai a

colpirla con la forza sufficiente per romperla o farla cadere?

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **97**.
Se va da 6 in poi, vai al **259**.



339

Ripeti mentalmente le parole dell'incantesimo della Confraternita della Stella di Cristallo chiamato *Controllo Mentale*, mentre fissi i tuoi occhi in quelli del guerriero Drakkar. Non pronunci una sola parola, ma dopo pochi secondi il rozzo soldato volge il capo e si fa da parte, proprio come se tu gli avessi dato la risposta che lui si attendeva.

Spalanchi con impeto il massiccio portale di ferro e avanzi nel corridoio retrostante, mentre la porta si chiude rumorosamente alle tue spalle.

Il corridoio termina in un ampio pianerottolo scarsamente illuminato; da oltre la ringhiera è possibile osservare il piano inferiore, buio e cavernoso. Poco più avanti si trovano una rampa di scale che scende nell'oscurità e una porta di legno di quercia a livello della parete.

Ti avvicini lentamente alla balaustra, posi le mani sulla ringhiera e guardi in basso.

Vai al **47**.

340

Senza fiato per il combattimento che hai dovuto sostenere, ti allontani dai due guerrieri Drakkar morti, rinfoderi l'arma e, con il dorso della mano, ti togli dalla fronte le chiazze di sangue. Poi, per non lasciare tracce, trascini i due corpi verso il bordo del fossato e li consegni alle fiamme.

Imbocchi uno stretto corridoio che si trova accanto all'entrata principale, lo segui per qualche metro e poi ti ritrovi in un tunnel più ampio. Delle gabbie di ferro sono allineate ai bordi del tunnel: ora sono vuote, ma devono essere state occupate molto di recente da cani da guerra o altre creature simili. Oltre le gabbie scopri un magazzino pieno di scatole di legno, bauli, ceste, sacchi e scrigni di diverse dimensioni; nella stanza non vi è assolutamente nessuno, ma sul lato opposto vedi una massiccia porta di ferro con uno spioncino nel centro. I tuoi sensi Ramas percepiscono l'eco di un debole squittio proveniente da oltre la porta.

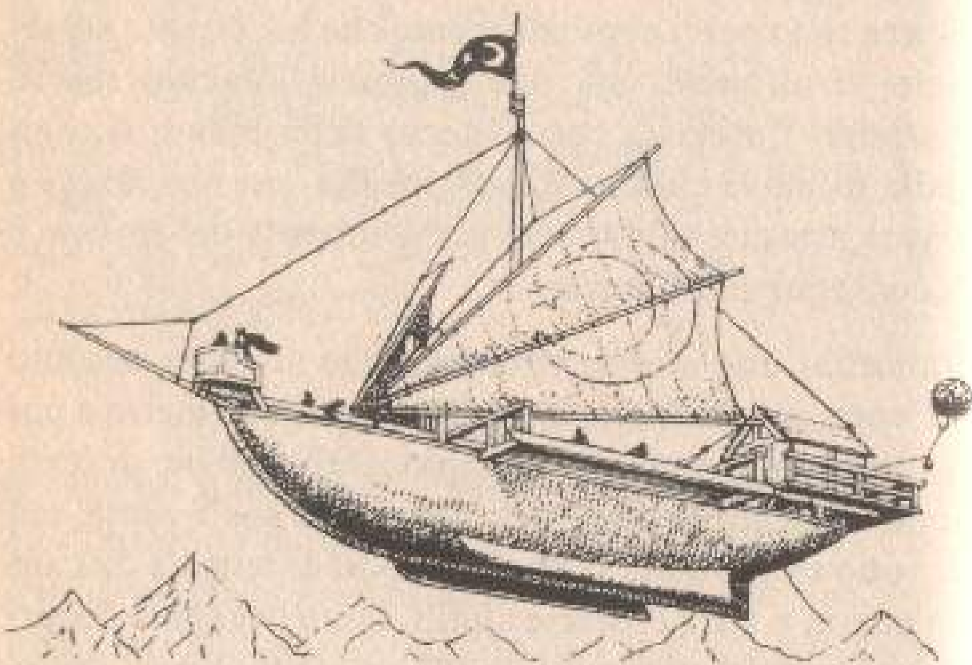
Se decidi di ispezionare la stanza, vai al **114**.
Se decidi di sbirciare attraverso lo spioncino, vai al **224**.

341

Tiri le redini nella speranza di far salire lo Zaldan sopra i bastioni e di allontanarlo dalla pioggia di frecce, ma la bestia non ha forza e velocità sufficienti.

Improvvisamente, un'esplosione di luce accecante inonda la tua mente, e il gusto del sangue riempie la tua bocca: una delle frecce è penetrata in profondità nel tuo cranio. La morte giunge istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, a un passo dalla vittoria.



342

I tuoi sforzi vengono premiati, ma solo dopo grandissime fatiche: perdi 3 punti di Resistenza. Alzi le braccia, ti afferri allo stipite dell'arcata e ti metti in salvo.

Mentre eri immerso in quelle misteriose sabbie mobili, hai perso la borsa con i soldi e un Oggetto dello Zaino. Cancella tutte le Corone d'Oro che avevi e il primo oggetto della lista degli Oggetti dello Zaino.

Dopo qualche secondo l'effetto dell'incantesimo finisce, e tu ti allontani da questa sinistra sala proseguendo lungo il tunnel.

Vai all' **82**.

343

Segui per più di un miglio il tunnel buio e umido, che termina bruscamente davanti a una porta di ferro completamente arrugginita; il chiavistello corroso dagli acidi che ammorbano l'atmosfera è completamente bloccato. Servendoti della tua Arte Ramastan della Difesa, sblocchi il chiavistello, alzi la sbarra, apri la porta e scorgi una breve rampa di scale, quasi completamente sommersa da un tappeto di muschio e di muffa fungoide.

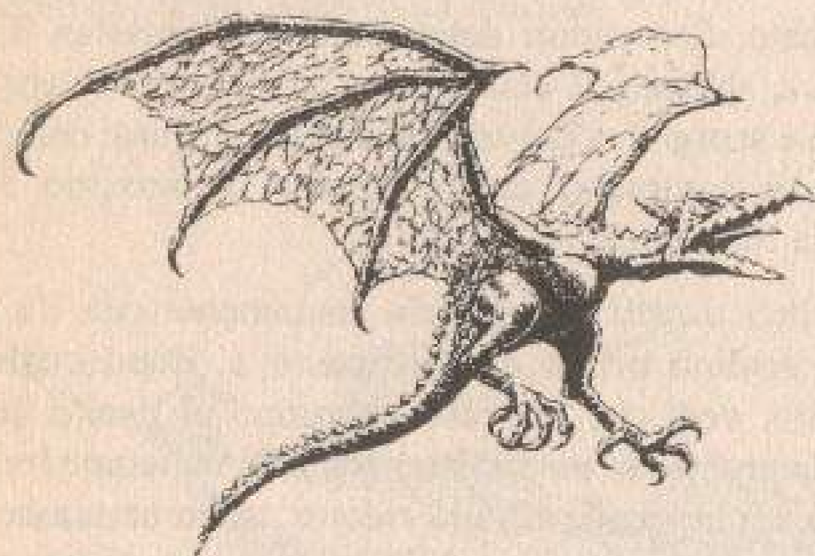
Cominci a salire saggiando cautamente con l'arma ogni scalino prima di ogni passo e, dopo qualche minuto, vedi che le scale emergono al livello della strada proprio in mezzo a un edificio, un tempo imponente e maestoso, ma ora ridotto ad un ammasso di rovine e macerie. Guardi attraverso una finestra in frantumi e vedi in un vicolo sottostante una dozzina di cadaveri di Giak ammucchiati l'uno sull'altro: a giudicare dalla posizione e dalle ferite dei corpi martoriati, ci deve essere stato un combattimento feroce non troppe ore fa. Alzi lo sguardo e noti, appollaiati sui tetti circostanti, alcuni uccelli simili ad avvoltoi che gracchiano soddisfatti, i ventri gonfi di carne di Giak.

Senti un rumore lontano di lame che si scontrano e di grida feroci e capisci che i combattimenti non sono affatto finiti ma si sono soltanto spostati. Rimani accucciato in mezzo alle rovine e mediti sulla tua pros-

sima mossa; dal punto in cui ti trovi fai scorrere lentamente lo sguardo sulla strada e, proprio di fronte a te, noti una stretta rampa di scale che conduce alla porta di una cripta. Fissi il portale di ferro nero: i tuoi sensi ti comunicano che è aperto e che non è sorvegliato.

Se decidi di attraversare la strada e ispezionare la cripta, vai al **228**.

Se invece preferisci lasciar perdere la cripta, vai al **303**.



344

Lo scudo invisibile originato dall'incantesimo ti protegge completamente dalle frecce che i tuoi avversari ti hanno scagliato contro. Molti di essi ti fissano immobili e a bocca aperta, sciocacati dalla tua resistenza malgrado la pioggia di missili, e tu ne approfitti per aprirti un varco e fuggire; prima che i Cavalieri della Morte abbiano avuto il tempo di capire che sei scampato al loro agguato, hai già oltrepassato l'incrocio e hai imboccato la strada che va nel senso opposto.

Vai al **266**.

345

Prendi la mira e fai partire la freccia verso il centro degli occhi gialli della creatura.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arco, aggiungi 5 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **17**.
Se va da 7 in poi, vai al **305**.

346

Fai passare rapidamente l'arco dalla mano sinistra a quella destra, poi sollevi quest'ultima e rivolgi il palmo contro la superficie della vasca. Quando il polipo si trova a pochi centimetri dal bordo, gridi le parole del potente incantesimo della Confraternita *Mano di Fuoco*, e subito un alone luminoso avvolge la tua mano, e un fascio di fiamme bianche e azzurre scende direttamente dal tuo dito indice verso la vasca colma d'olio.

Vai al **52**.

347

Le sentinelle si accorgono delle nuvole di fumo e danno immediatamente l'allarme. Aiutate da un gruppo di guerrieri Drakkar e di Giak di passaggio, le due guardie vestite d'argento si precipitano lungo il corridoio e si fermano accanto alla porta. Li senti tossire e imprecare, poi la porta si spalanca violentemente, e due sfortunati Giak vengono scaraventati dentro la stanza con l'ordine di sedare l'incendio.

Con l'aiuto delle tue facoltà di mimetizzazione Ramastan, del fumo e della confusione, riesci a sgusciare accanto ai Giak e agli altri del gruppo e a correre lungo il corridoio verso le due porte che, con tua grande sorpresa, si aprono automaticamente al tuo avvicinarti. Un fascio di luce purpurea ti acceca momentaneamente, costringendoti a levare una mano per ripararti gli occhi; prosegui la tua corsa fino a quando non hai oltrepassato le porte.

Vai al **186**.



348

Di fronte al pericolo così imminente, fai ricorso a tutta la tua agilità e, con riflessi fulminei, ti tuffi oltre il tronco rotolando su te stesso. Atterri sugli scalini di pietra e, al momento dell'impatto, ti graffi le mani (perdi 1 punto di Resistenza); sei riuscito però a non rimanere infilzato negli aculei del tronco.

Vai al **213**.

349

Scavalchi un mucchio di mattoni e detriti e ti nascondi vicino ad una finestra priva di vetri che dà sulla piazza. Qualche minuto dopo, da un vicolo laterale vedi entrare nella piazza una figura in abito scarlatto accompagnata da sei Giak. Riconosci subito i lineamenti scheletrici della figura: si tratta di un Vordak, un servitore dei Signori delle Tenebre.

Il Vordak leva la mano ossuta, e immediatamente i Giak si fermano; poi, con un ampio e lento gesto del braccio, egli controlla la zona circostante per mezzo dei suoi poteri psichici.

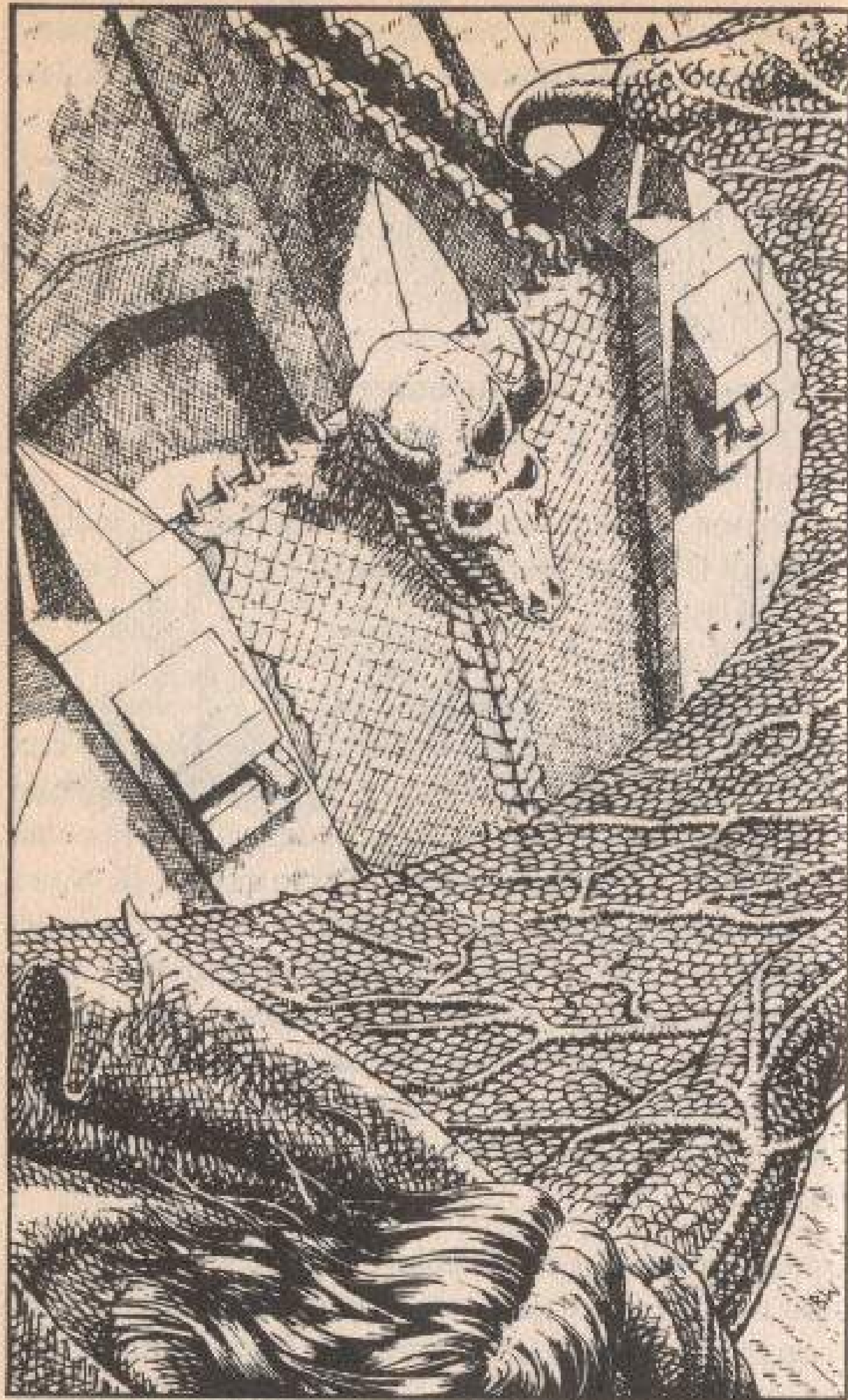
Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai all'**84**.

Se non possiedi quest'Arte, o non hai raggiunto il rango di Grande Guardiano, vai al **129**.

350 *(fig. 20)*

Sotto di voi c'è la Porta Sud di Kaag. Osservi con attenzione e ti accorgi che essa è rivestita della pelle di Nyxator, preservata dai Signori delle Tenebre come un trofeo, un simbolo del malvagio potere di Naar. Nyxator fu il primo dei campioni del dio Ramas a comparire nel Magnamund, e le sembianze che decise di assumere furono quelle di un dragone. In lui per la prima volta venne distillata la saggezza di Ramas, una saggezza in seguito preservata nelle Pietre della Sapienza per il bene futuro di tutti gli esseri fedeli a Ramas.

Guardi in basso a contemplare le fattezze del tuo più antico progenitore e, per un attimo, ti sembra quasi di scorgere una specie di sorriso sulle labbra fossilizzate del dragone. Un secondo dopo vieni avvolto da una nube grigia, e la terribile città di Kaag scompare dalla tua vista.



(fig. 20) Sotto di te vedi la Porta Sud di Kaag.

Quando raggiungete infine lo *Skyrider*, la tempesta è ormai cessata. Grida di gioia e di ammirazione vi danno il benvenuto. Sei riuscito a portare a termine anche questa missione, e Lord Rimoah è particolarmente fiero di te:

"Contro ogni più ottimistica previsione" ti dice, la voce piena di orgoglio, "sei riuscito a salvare il nostro amico dall'incubo della fortezza di Kaag e a restituirlo alla sua fedele ciurma".

Congratulazioni, Grande Maestro Lupo Solitario! Hai trionfato ancora una volta, a dimostrazione del fatto che tu incarni perfettamente gli ideali dei Ramas. Rischiando la vita, sei riuscito a salvare il tuo miglior amico e a strapparlo dai malvagi artigli di Cadak e dei suoi servitori.

Ma la lotta contro il Male continua. Presto il tuo coraggio e le tue abilità verranno nuovamente messi alla prova, questa volta in un lontano regno del Magnamund. Un'altra pericolosa avventura ti aspetta ne:

La Crociata della Morte

TABELLA DEL DESTINO

8	7	6	1	3	1	6	8	6	2
0	8	6	5	0	5	8	7	4	1
9	5	1	2	5	7	4	3	1	8
5	2	4	7	6	5	8	6	0	9
0	1	9	5	4	9	0	3	1	4
5	8	1	4	3	6	7	2	8	5
9	8	6	7	8	0	2	3	4	0
6	2	0	3	4	1	8	6	2	9
8	4	8	7	6	5	2	1	0	6
4	2	5	2	9	0	5	4	8	7

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Aggiungi alla tua Combattività gli eventuali punti dovuti alle tue Arti Ramastan.
2. Sottrai dal totale il punteggio di Combattività del nemico. Così ottieni il Rapporto di Forza.
3. Estrai un numero dalla Tabella del Destino.
4. Guarda la tabella Risultati di Combattimento.
5. Cerca nella riga in alto il tuo Rapporto di Forza e guarda l'incrocio con il numero uscito dalla Tabella del Destino ("N" indica i punti di Resistenza persi dal nemico, "LS" quelli persi da te).
6. Segna i nuovi punteggi e riprendi dal punto 3, finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi sottrarti al combattimento solo se questa possibilità è prevista nel testo.
2. Comunque devi combattere almeno uno scontro con il nemico.
3. Quando decidi di fuggire devi sottrarre dal tuo punteggio complessivo tutti i punti di Resistenza persi fino a quel momento.

RISULTATI DI OMBATTIMENTO

Rapporto di forza

Numero del destino

	–11 O MENO	–10/–9	–8/–7	–6/–5	–4/–3	–2/–1	/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 O PIÙ	
1	N –0	N –0	N –0	N –0	N –1	N –2	–3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	1
	LS M	LS M	LS –8	LS –6	LS –6	LS –5	–5	LS –5	LS –4	LS –4	LS –4	LS –3	LS –3	
2	N –0	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	–4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	2
	LS M	LS –8	LS –7	LS –6	LS –5	LS –5	–4	LS –4	LS –3	LS –3	LS –3	LS –3	LS –2	
3	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	–5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	3
	LS –8	LS –7	LS –6	LS –5	LS –5	LS –4	–4	LS –3	LS –3	LS –3	LS –2	LS –2	LS –2	
4	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	–6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	4
	LS –8	LS –7	LS –6	LS –5	LS –4	LS –4	–3	LS –3	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	
5	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	–7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	5
	LS –7	LS –6	LS –5	LS –4	LS –4	LS –3	–2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –1	
6	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	–8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	6
	LS –6	LS –6	LS –5	LS –4	LS –3	LS –2	–2	LS –2	LS –2	LS –1	LS –1	LS –1	LS –1	
7	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	–9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18	7
	LS –5	LS –5	LS –4	LS –3	LS –2	LS –2	–1	LS –1	LS –1	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	
8	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	–10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18	N M	8
	LS –4	LS –4	LS –3	LS –2	LS –1	LS –1	–0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	
9	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	–11	N –12	N –14	N –16	N –18	N M	N M	9
	LS –3	LS –3	LS –2	LS –0	LS –0	LS –0	–0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	
0	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	–12	N –14	N –16	N –18	N M	N M	N M	0
	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	–0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	

N = NEMICO LS = LUPO SOLITARIO = MORTO

IL PRIGIONIERO DI KAAG

14



lupo solitario

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e di immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.

In questo libro il protagonista sei tu. Eliminato il virus mortale con cui i malvagi druidi Ceneresi minacciavano di distruggere tutto il Magnamund, un'altra missione ai limiti dell'impossibile ti attende, Lupo Solitario. Armato del tuo coraggio e delle potenti Arti Superiori di Grande Maestro Ramas, dovrai addentrarti nelle viscere dell'imponente città fortezza di Kaag e sconfiggere l'oscuro potere che tiene prigioniero Banedon il mago, Capo della Corporazione della Stella di Cristallo nonché tuo migliore amico. La sua vita è nelle tue mani...

In questo libro il protagonista sei tu. Buona fortuna, Lupo Solitario.

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-367-2

L. 9.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu